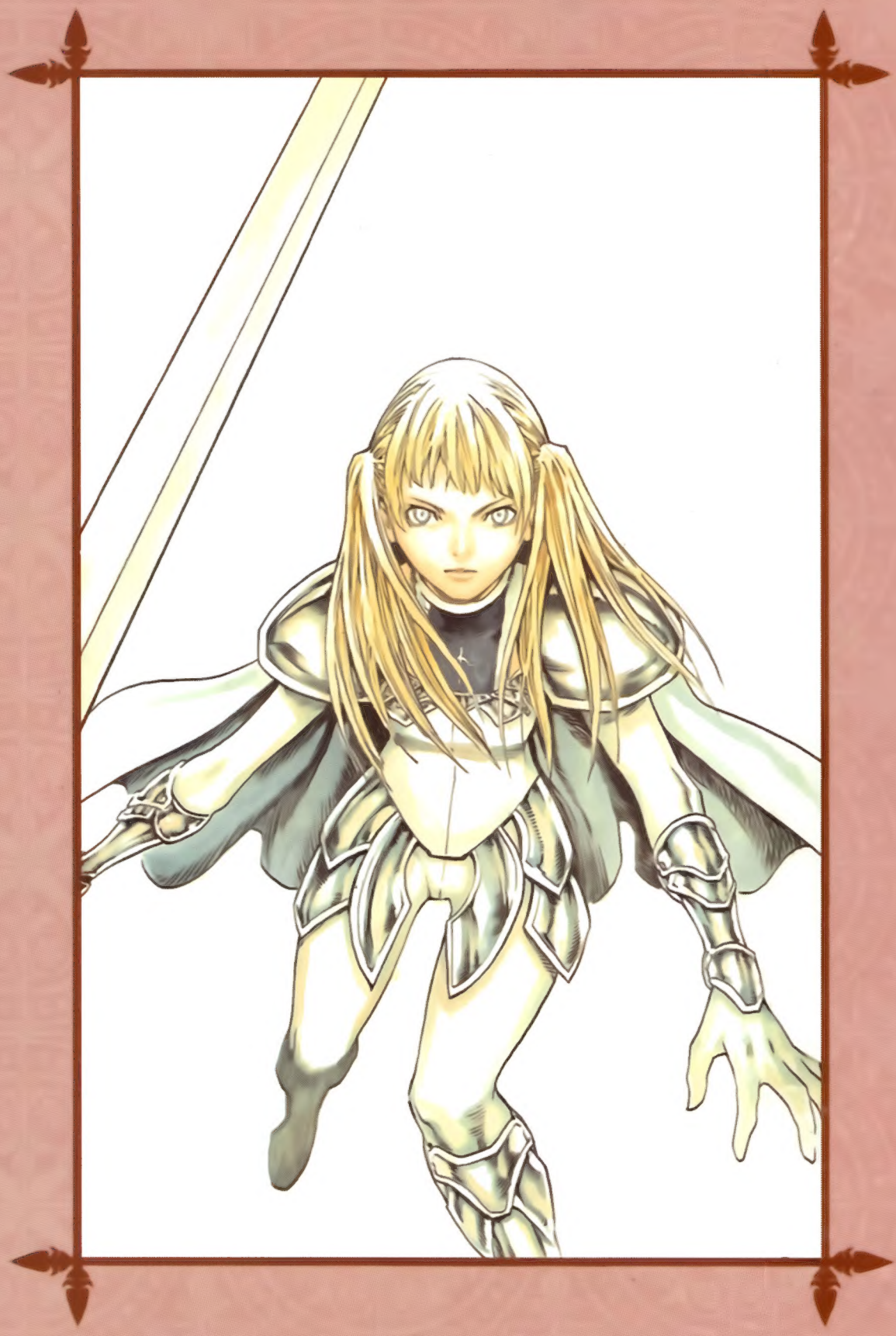
Claymore

19

NORIHIRO YAGI

Panini Comics
Planet manga

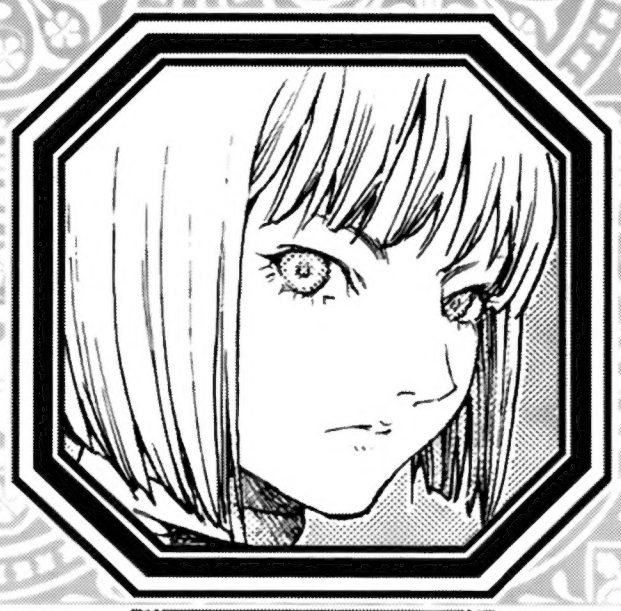


Fantasma no Coração

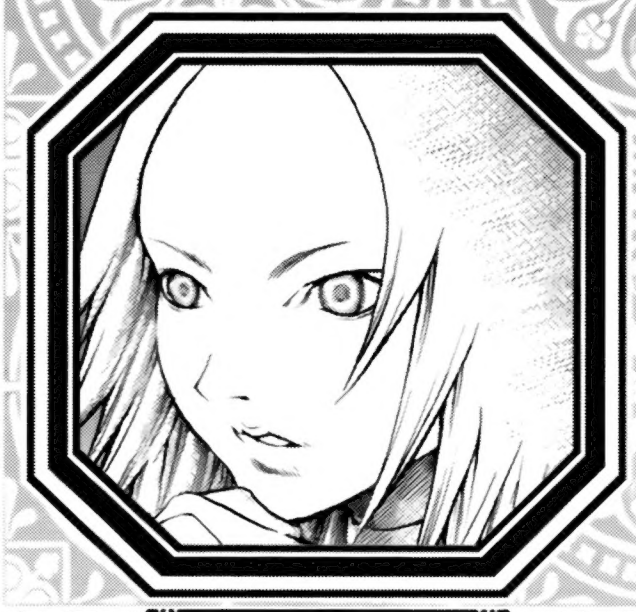
Claymore

NORIHIRO YAGI

Personagens

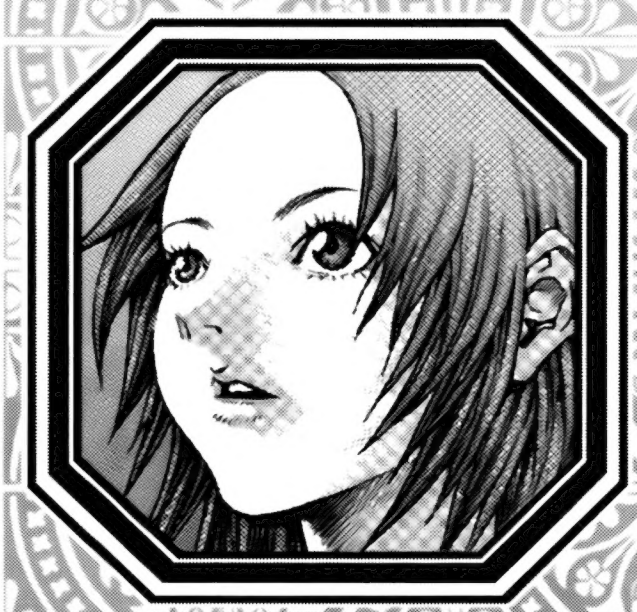


Clare

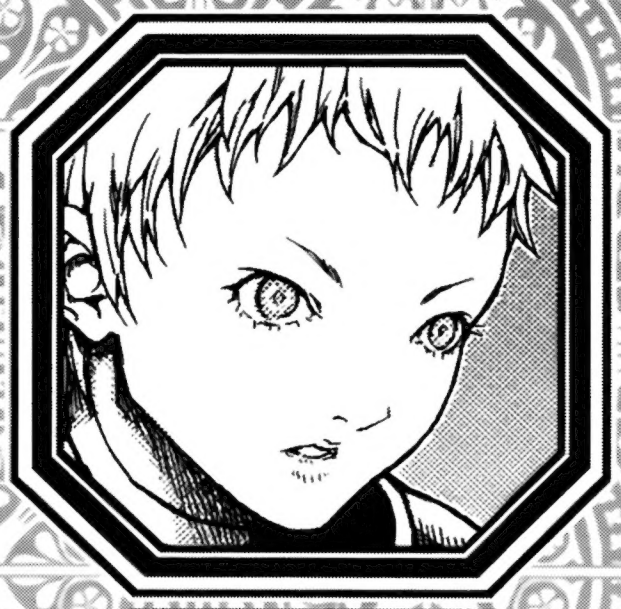


Miria

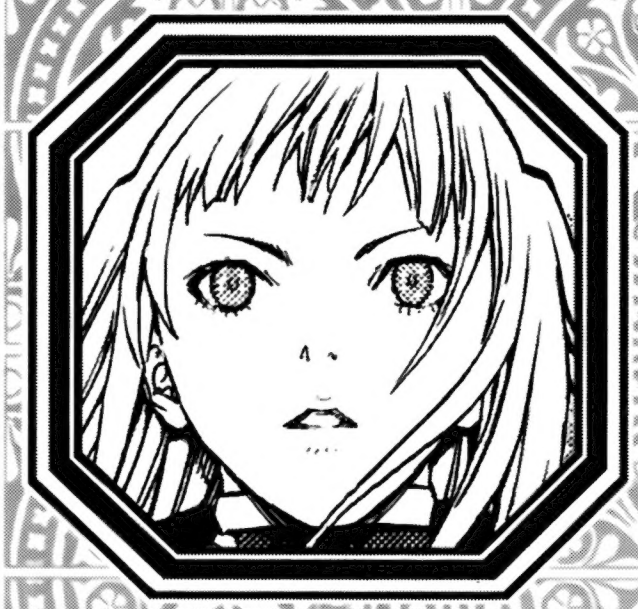
Dauf



Priscila



Deneuve



Dietrich

Até o Momento

Miria e as sobreviventes da Batalha do Norte se uniram a Galatea, Clarice e Miata em Ravona. Helen e Deneuve salvaram Dietrich e, em seguida, toparam com Easley, que era caçado pelas devoradoras. O próximo alvo da Organização foi Riful, que, com a colaboração de Renée e Clare, conseguiu alcançar seu objetivo de despertar o monstro originado da fusão de Raphaela e Luciela. Durante o combate de Riful contra Alicia e Beth, Priscila apareceu. Ela derrotou Riful, Dauf e as gêmeas, e encontrou o pedaço do passado que estava perseguindo: Clare! Enquanto isso, para proteger Tabatha, Yuma voltou ao campo de batalha e foi salva inesperadamente por Dietrich...

ÍNDICE

Cena 102. As Cinzas de Lautrec VII 007

Cena 103. As Cinzas de Lautrec VIII 039

Cena 104. As Cinzas de Lautrec IX 063

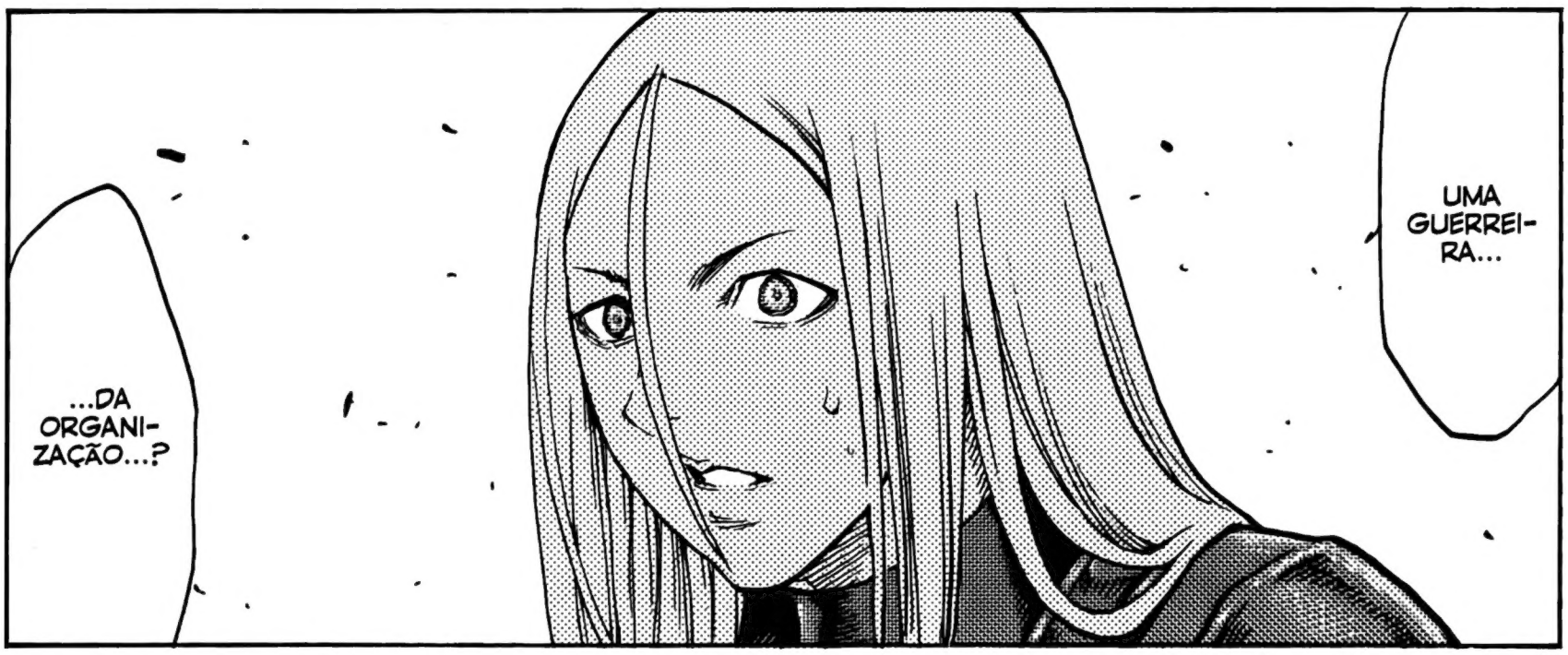
Cena 105. As Cinzas de Lautrec X 094

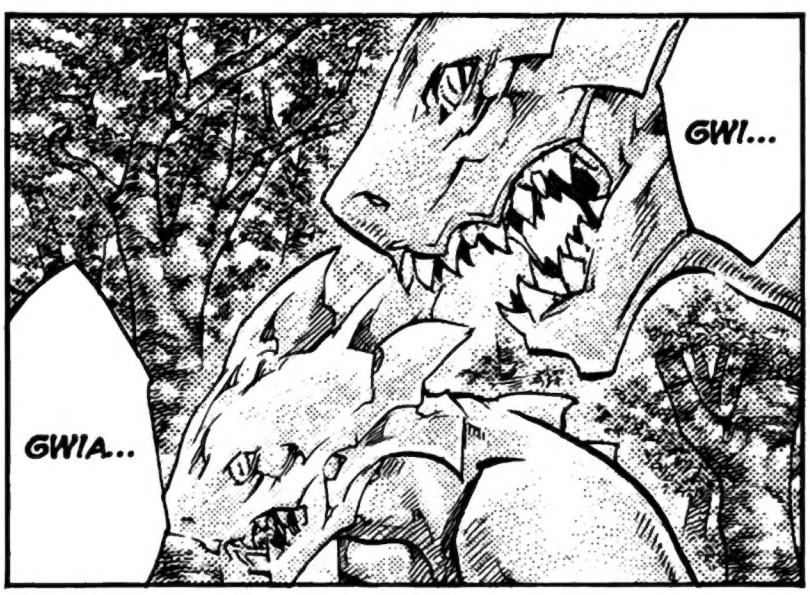
Cena 106. Fantasma no Coração I 127

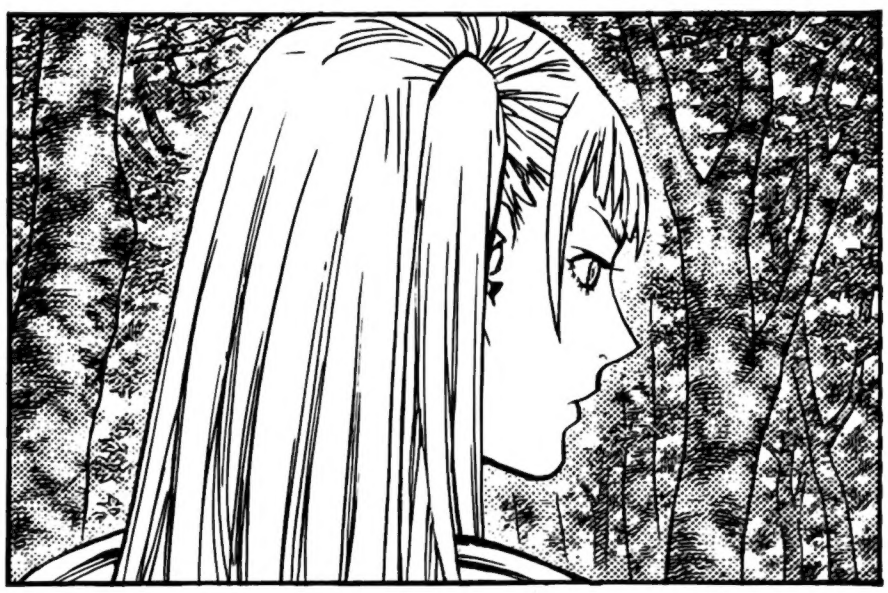
Cena 107. Fantasma no Coração II 159

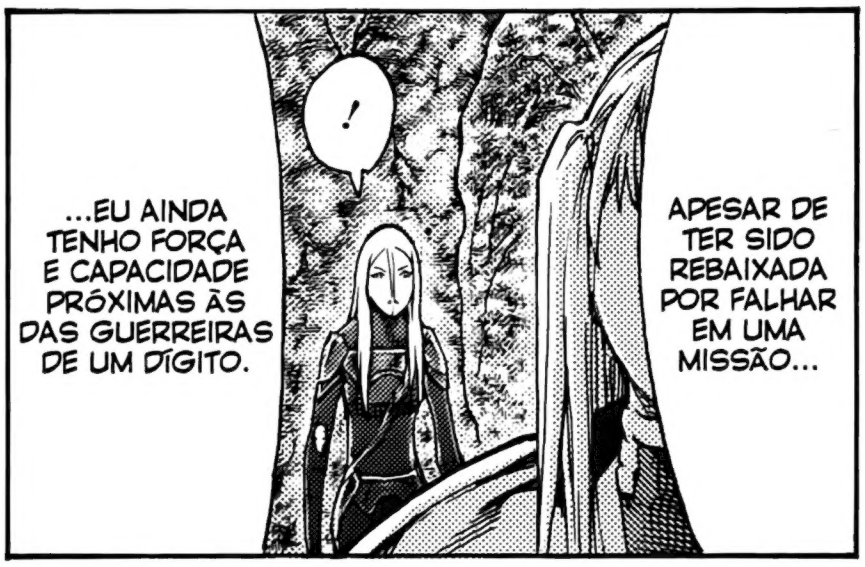
Tradução e Adaptação: Drik Sada
Letras: Diego M. Rodeguero
Edição: Beth Kodama

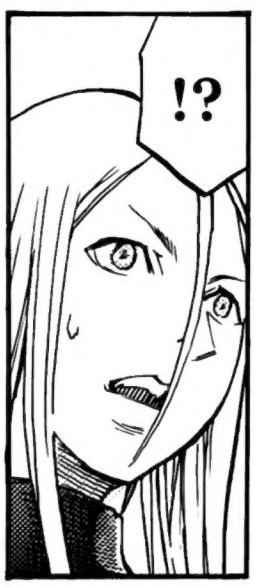
CENA 102. As Cinzas de Lautrec VII

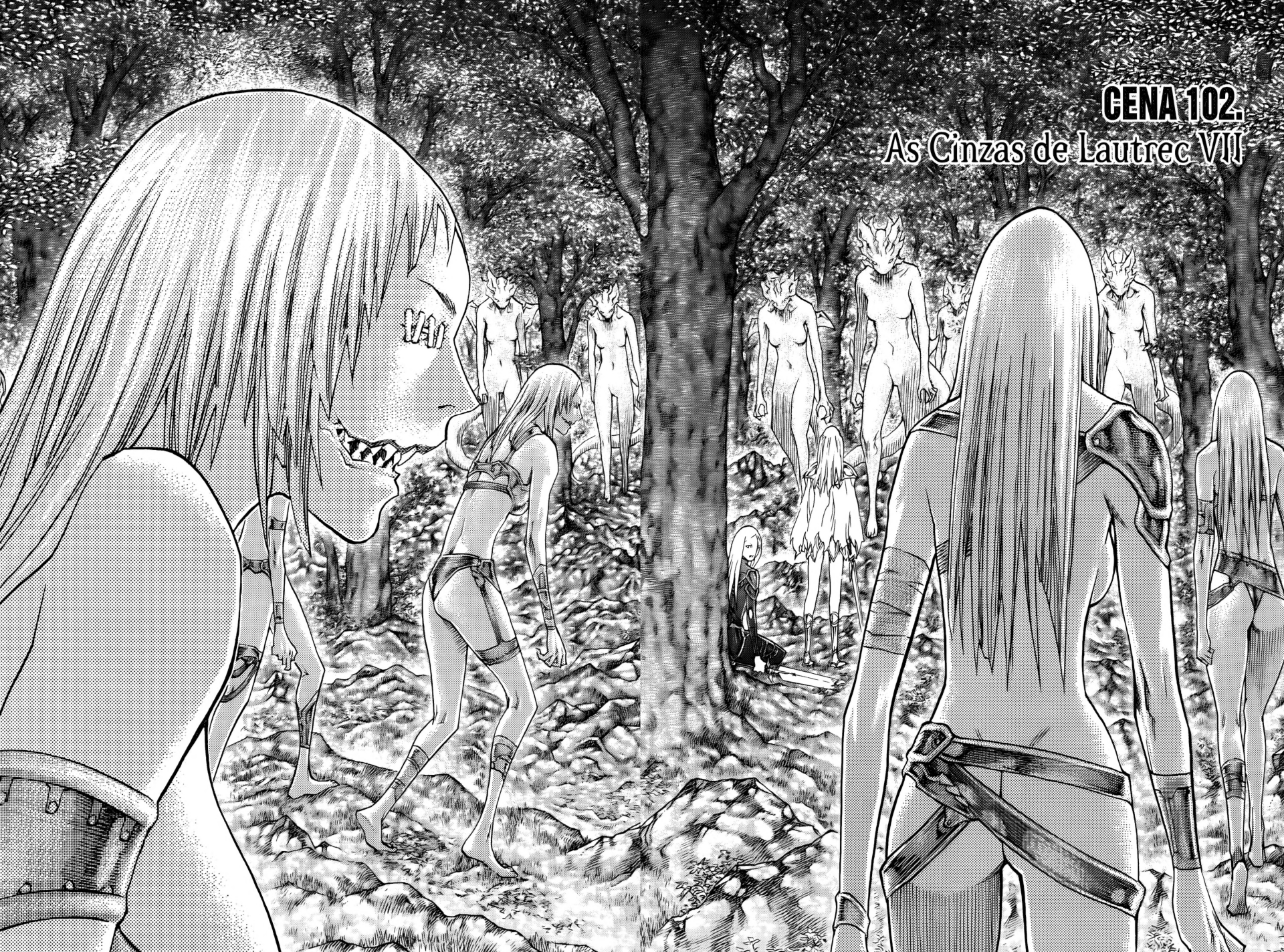











CENA 102.
As Cinzas de Lautrec VII

GWIÁ!

GWI...

GWI...

GWIÁ!

GWIÁ!

HYÁ...

GWIÁ!

GWI...

GWIÁ!

O...

O QUE É... ISSO...?

ESTÃO SEGUINDO ISTO AQUI COMO LOUCAS.

MAS ESSAS DEVEM TER PERDIDO O RASTRO DO ALVO DELAS NO MEIO DO CAMINHO.

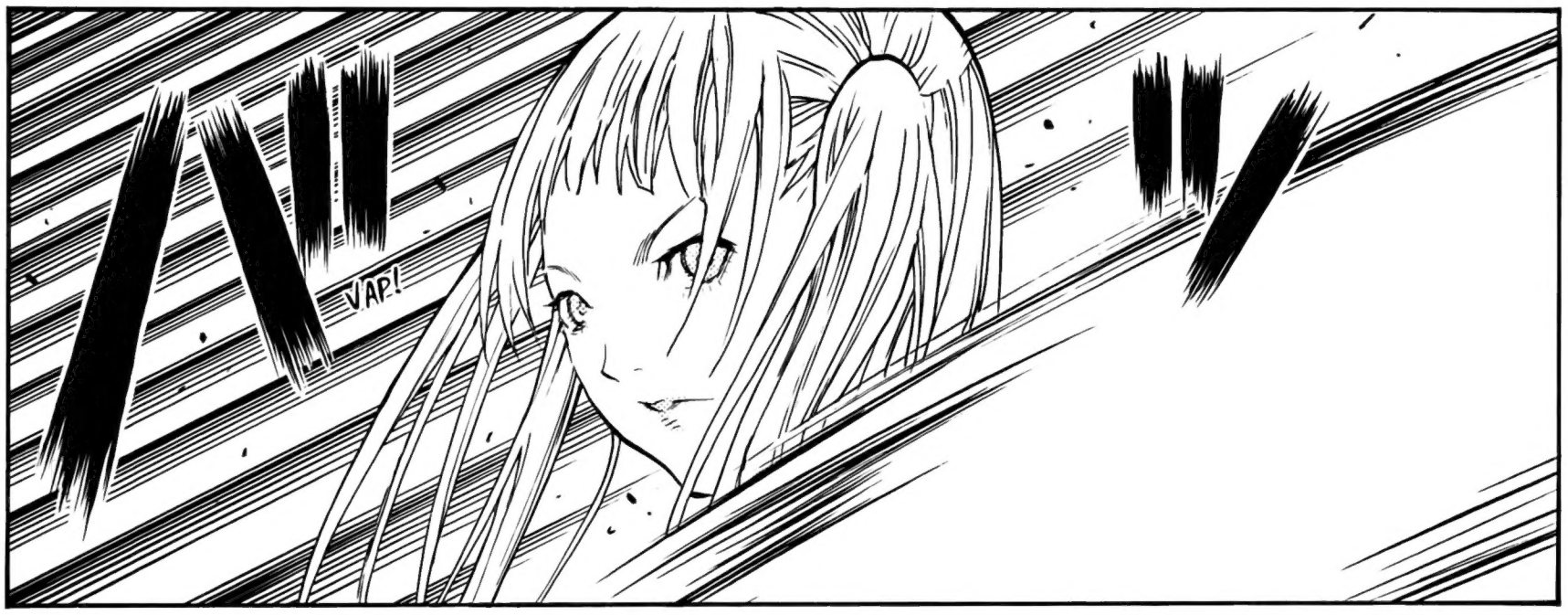
...DE PANO BRANCO...?

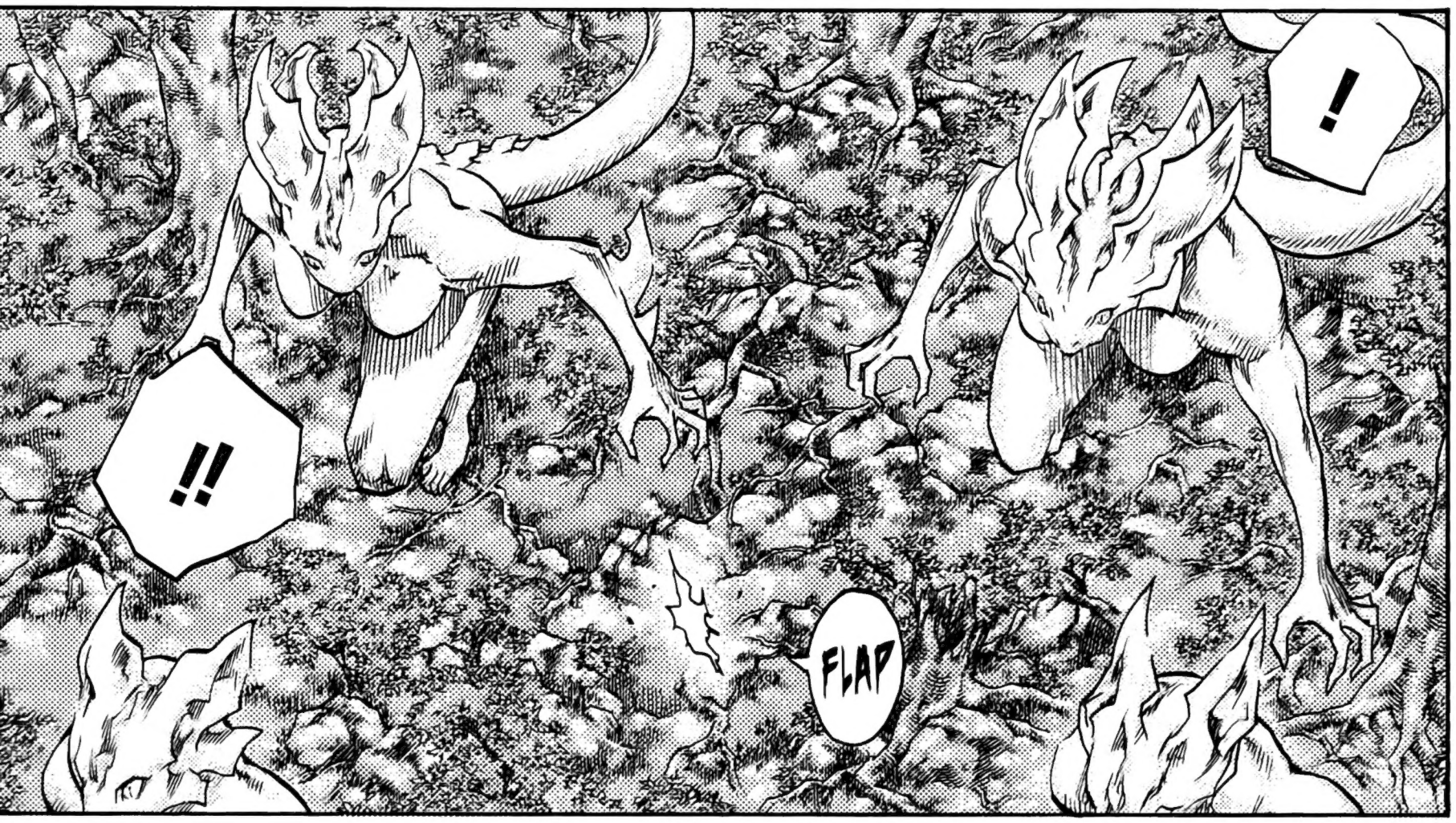
UM PEDAÇO...

UMA ARMA DESENVOLVIDA PELA ORGANIZAÇÃO PARA ATACAR ALVOS PREDETERMINADOS.

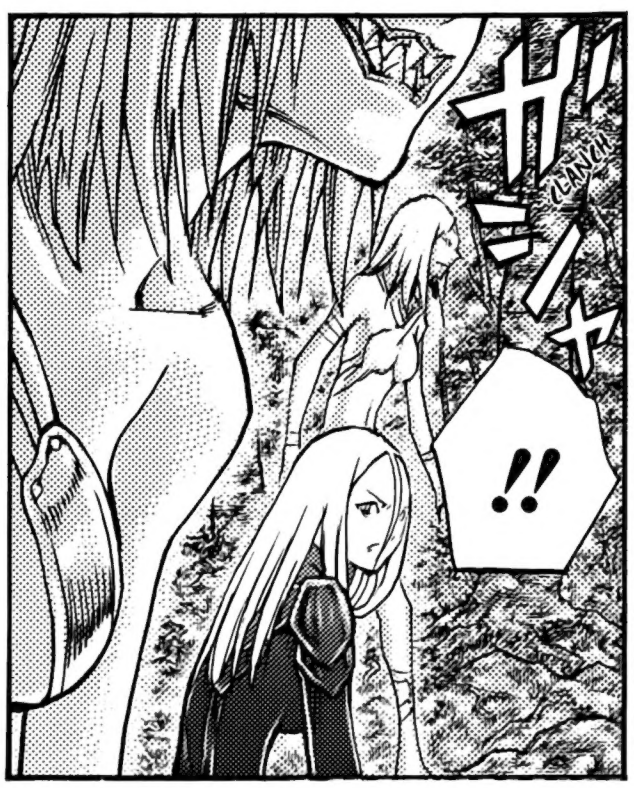
!

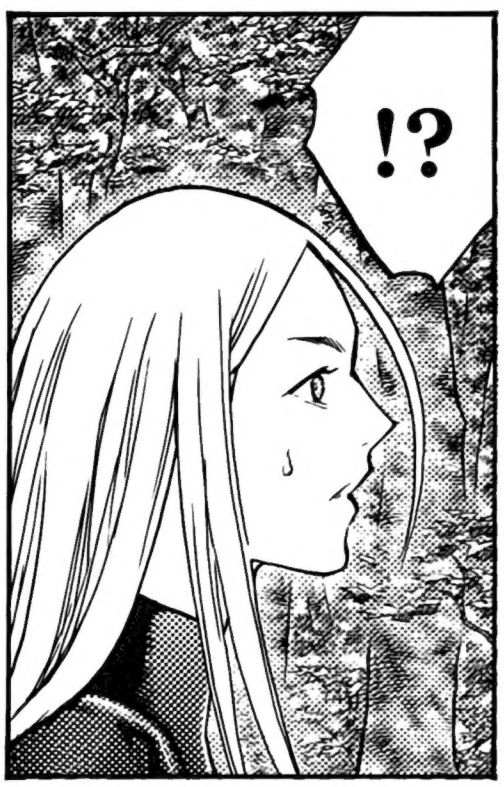
DEVORADORAS DE ABISSAIS.


VAP!


!!
FLAP
!

NÃO SE MOVA.
É A ÚNICA RECOMENDAÇÃO QUE POSSO LHE DAR.


GANCH
!!


!?

GWIAAAH!!

GOOH

GASH

GASH

GWI!!

GASH

GASH

GOOH!

GWIÁ!!

KABRUM

GWIÁ!

CREC

CREC

GWI...

BOK

!

PLEFT

PLEFT

PLEFT

GWIÁ!

GWIÁ!

HYÁ!

BOK

BOK

BOK

BOK

ELAS SE REGENE-RAM?!

O QUÊ?

ZASH!

ZASH!

VAP!

GWIÁ!

B-B-BRUM

GWI...

GIRL

!

GASH

GWI...

AQUELAS COISAS VÃO SE ENRAIZAR NO CORPO DELAS COMO PARASITAS! CUIDADO!

ESSA NÃO!

BOK

GWI...

GWI... GWI!

BOK

BOK

!

JÁ PRESENCIEI ALGO SEMELHANTE.

NÃO TEM PROBLEMA.

BOK

GWIÁ!!

BOK

GWIÁ!!

GWI...

GA!

GA!

GWI!

GWIÁ!!

GWAH

AHH

HAH

GASH!

ROC!
ROC!
ROC!
ROC!
ROC!
ROC!
ROC!
ROC!
...CO-MENDO ...?
ESTÃO...
NORMAL-MENTE, ELAS COSTUMAM COLOCAR NA BOCA SOMENTE A CARNE DO ALVO.
MAS ESSE TRANSE É ANULADO SEMPRE QUE ALGUÉM TENTA DOMAR SUAS CONSCIÊN-CIAS.
SÓ O QUE TÊM É UMA FOME VORAZ EM RELAÇÃO AO ALVO.
POR NATUREZA, AS DEVORADORAS DE ABISSAIS NÃO POSSUEM VONTADE PRÓ-PRIA. ISSO IMPEDE QUE QUALQUER OUTRO, ALÉM DE SEUS DONOS, DOMINE SUAS MENTES.

OU SEJA, INTERFERIR NA MENTE DELAS...

...É A MESMA COISA QUE LIBERTÁ-LAS DAS RÉDEAS QUE AS CONTROLAM.

!!!

GWIÁ!!

GASH!

B-BRUM!

PLIC

PLIC

ROC!

ROC!

ROC!

GWIAH!!

WHUM

UH!

TDUM!

B-BRUM!

BRUM

NUMA BATALHA QUE ENVOLVE MUITOS, PODE-SE DIZER QUE ESTAMOS NO MESMO PATAMAR DE FORÇAS. MAS O RESULTADO DA LUTA DEPENDE TOTALMENTE DA SITUAÇÃO.

!

ATÉ CHEGARMOS AQUI, ENFRENTAMOS ESSAS COISAS DIVERSAS VEZES E ACUMULAMOS EXPERIÊNCIA.

...SOU EU QUE CONTROLO.

CLANCH

E ESTA SITUAÇÃO...

GOOH!

VUSH

VUSH

VUSH

OOOOH

DHOM

T.CHAC

!

SEGURA A CLARE!

HELEN!

THUM

VAP

TSC!

ZHAM!

!

PISH

GWI...

GWIA!!

ZRR

GWIA!!

BOK

BOK

BOK

B-B-BRUM!

GIRC

!!

NADA CONSEGUE DISTRAÍ-LA?

DRO-GA!

SPAAAH

CLANCH!

.....

ZAH!

CONTINUE, HELEN!

CUIDE DA CLARE!

!!

DE-NEUVE!

NÃO FIQUE AÍ PARADA!

ESTÁ QUERENDO MATAR A CLARE?!

O QUE VOCÊ TÁ PENSANDO EM FAZER?!

ZAH!

DEIXA DE BESTEIRA!

EU JÁ DISSE ANTES QUE, SE FOR PRA MORRER, A GENTE MORRE JUNTAS!

ISSO NÃO VALE!

TANTO FAZ...

PORQUE EU NÃO CONSEGUIRIA SEGURÁ-LA AQUI POR MUITO TEMPO, MESMO...

GOOOH

GH...!

GOOH

QUÉ?

!!

!

GUH...

GH!!

!

KABRUM!

VOCÊ...

...JÁ NÃO TINHA MORRIDO?

OOOH!!
OOOH!!
OOO

GWIA!!

GWI!!

GIRL

PLIC

PLIC

PLIC

!

POR ACASO, SE DEIXOU ATINGIR POR ESSAS COISAS ...

...DE PROPÓ-SITO...?

KABRUM

GOOH

!!

KABRUM

KABRUM

KABRUM

BRUM!

ZAK

ZASH

TSC!

GOOH

!

O QUE É QUE TÁ ACONTECENDO ALI?

MAS... QUE DIABOS É AQUILO?

BUCH

POW

KII

THH

BRUM

.....

!

THUM

TOF!

...MORTA...?

UMA GAROTA...

OOOH!!

B-BRUM

B-B-BRUM!

KABRUM

SUA CONSCIÊNCIA SE FOI FAZ TEMPO.

JÁ NEM SABE O QUE ESTÁ TENTANDO PROTEGER...

GA!

GA!

GA!

BRUM

OLHA SÓ...

...PRA VOCÊ.

GRR

PLIC

PLIC

PLIC

OH!!

OOH!!

OOH!!

GIH

KABOOM!

THUM

...PRA ME ATRAPALHAR...

PARECE QUE TODOS SE UNIRAM...

GA!

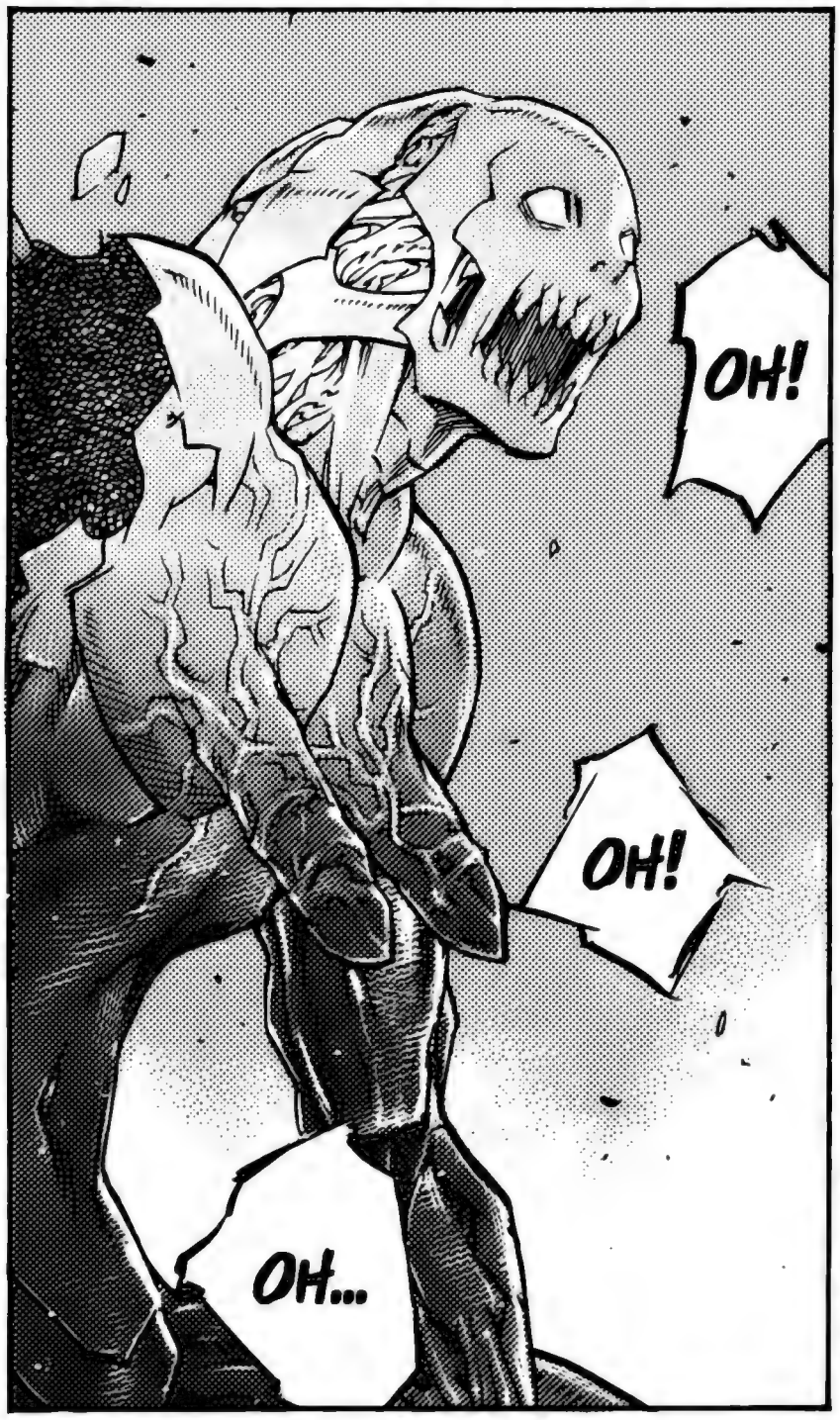
GA!

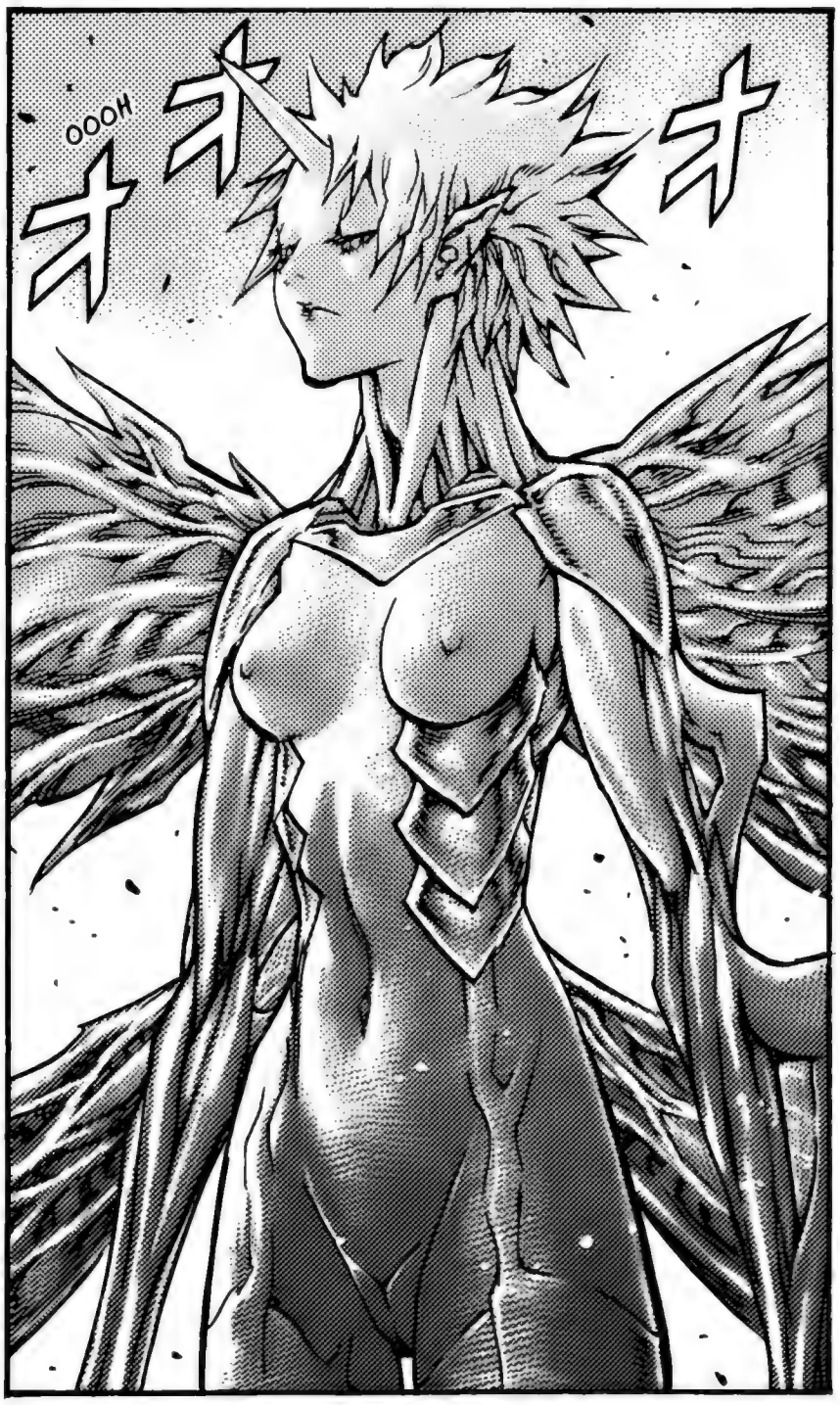
!!

E TODOS QUE ME ATRAPA-LHAM...
...MERECEM SER ELIMI-NADOS.
オ
オ
オ
OOOOH

Claymore

CENA 103. As Cinzas de Lautrec VIII

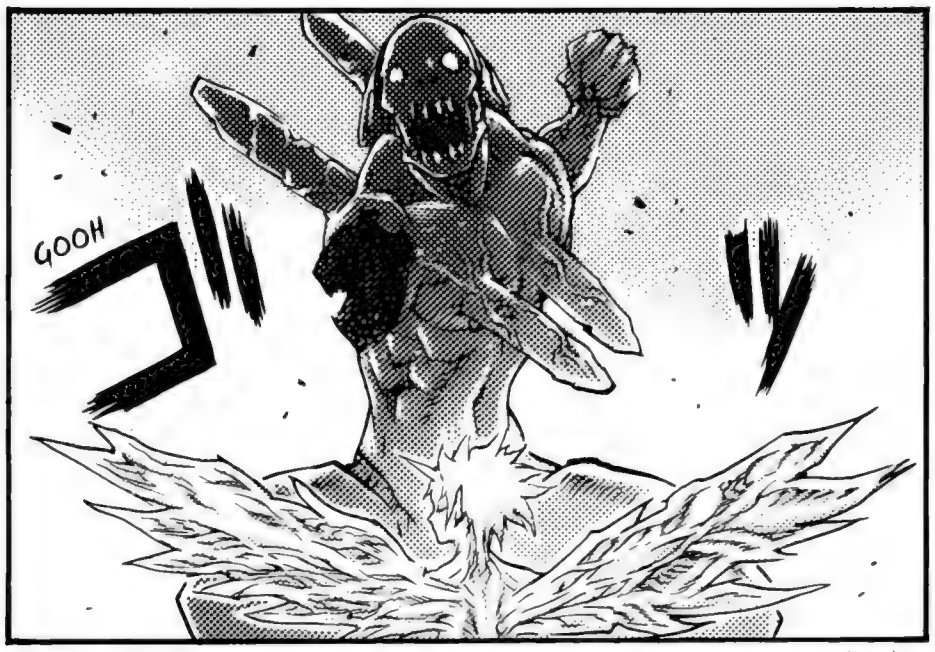


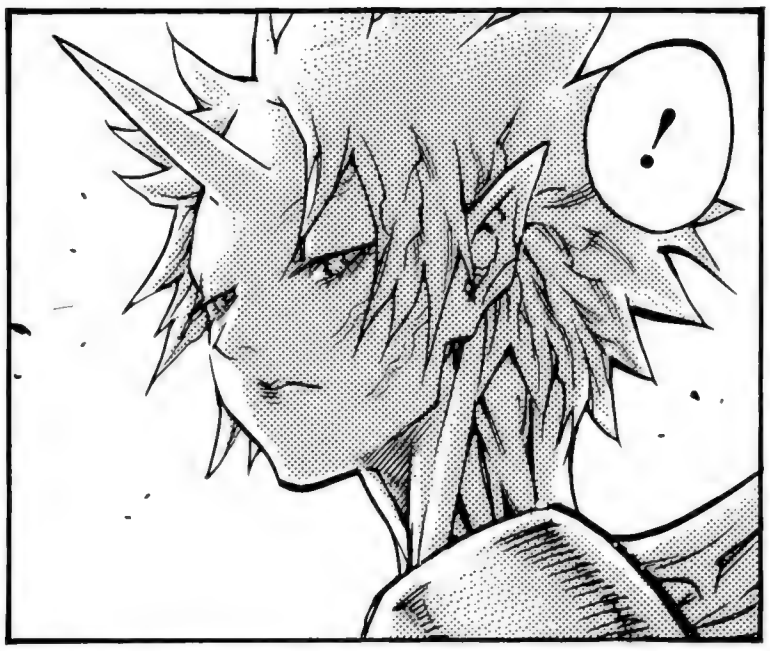


CENA 103.
As Cinzas de Lautrec VIII

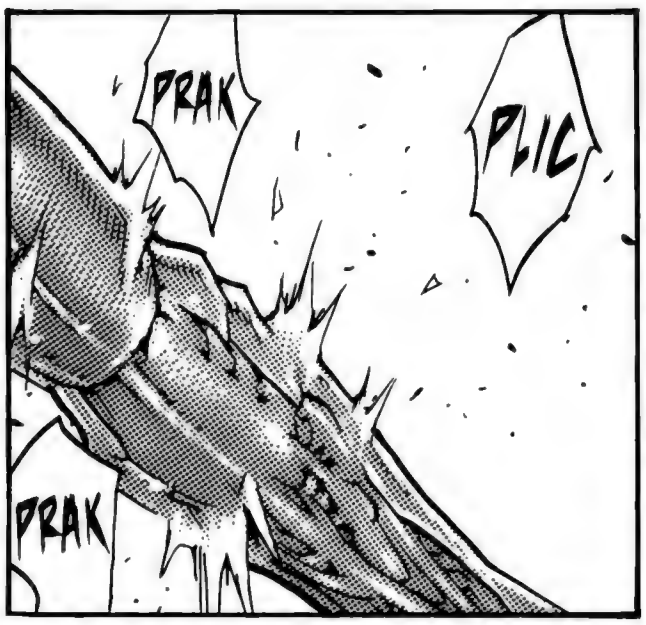
SE NÃO HÁ MEIOS PARA SOBREVIVER...

...SÓ NOS RESTA RETOMAR NOSSAS VIDAS DAS GARRAS DO INFERNO.

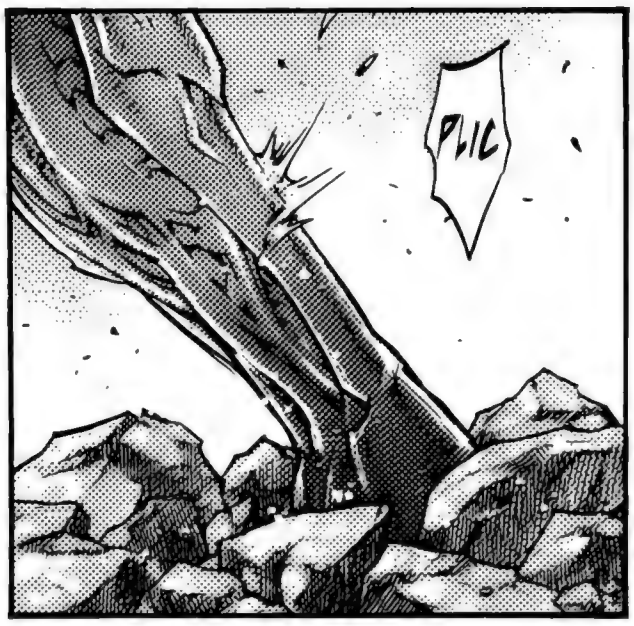

GOOH


!

KABRUM


PRAK
PLIC
PRAK

!


PLIC

CRAAASH!

GA!

GA!

GA!

...A PERDER COM VOCÊ.

VUP

...MAS NÃO TENHO TEMPO...

WHAM

SINTO MUITO...

PLIC

GA!

GA!

PRAK

PRAK

PRAK

BOK

BOK

BOK

BOK

BOK

PRAK

PRAK

PRAK

PRAK

!

HI
ZAH!
PRAK
PRAK
GWIH!
GWIÁ!!
GWI...

A

GOOH

O QUE É ISSO?

QUE MAU GOSTO.

WOOOSH

!

GWAH

HUNF.

WHUP

B-B-BRUM!

GWIÁÁÁ!!

OH...

FLAP

KABRUUM

VAP

THUD

B-BRUM

WOOSH

GBAH!

BWOH!

GASH!

GOOH

TSCI

THUD

DHUM!

KI

TOF!

KI

CLANCH

KI

GERFI

BOK
BOK
BOK
BOK
BOK
BOK
!!
OOOH...
GWIÁ!!
GWÁ!!
GWÁ!!
GWÁ!!

O GRANDÃO TÁ GANHANDO DELA!

Ô, DENEUVE!

SERÁ QUE ELE NÃO DÁ CABO DA DESGRAÇADA SOZINHO?

!

NÃO... NÃO DÁ!

ESSA COISA TEM ALGO DIFERENTE!

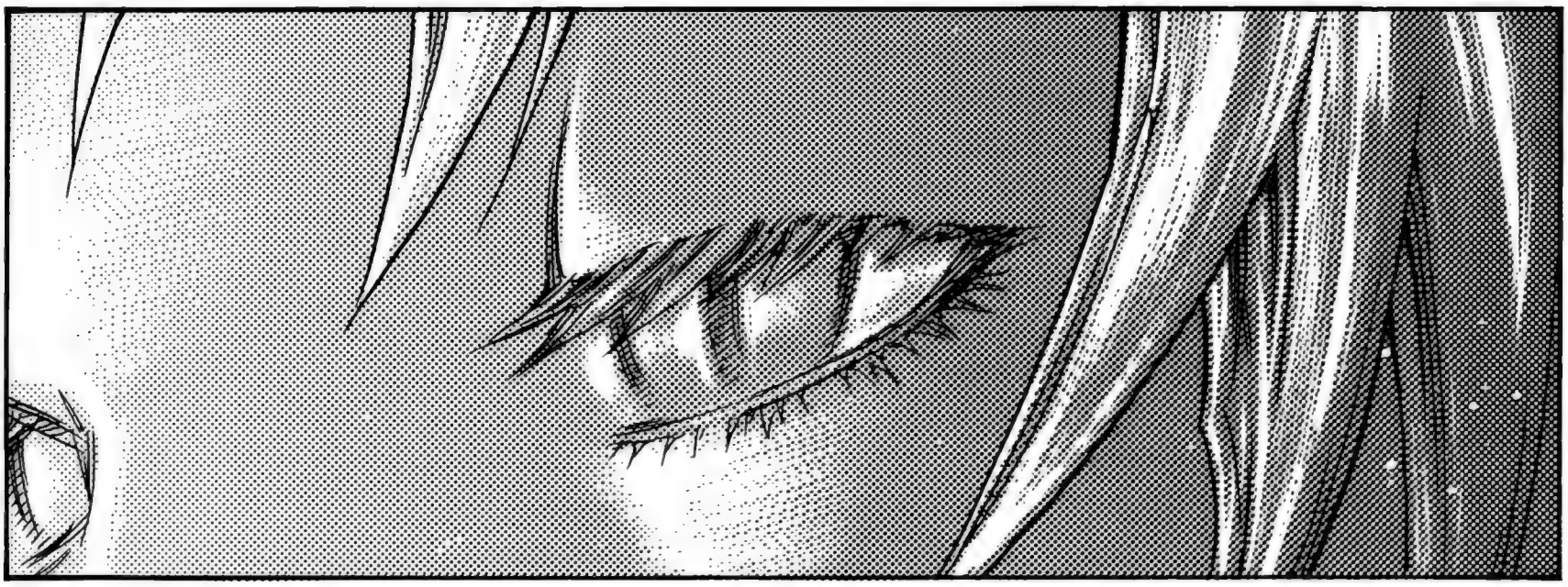
...NÃO SERÁ TEMPO SUFICIENTE PRA SAIR DO RAIO DE VISÃO DELA.

E, POR MAIS QUE ALGUÉM CONSIGA PRORROGAR O FIM...

.....

NÃO IMPORTA QUEM APAREÇA PRA ENFRENTÁ-LA, O RESULTADO VAI SER O MESMO.

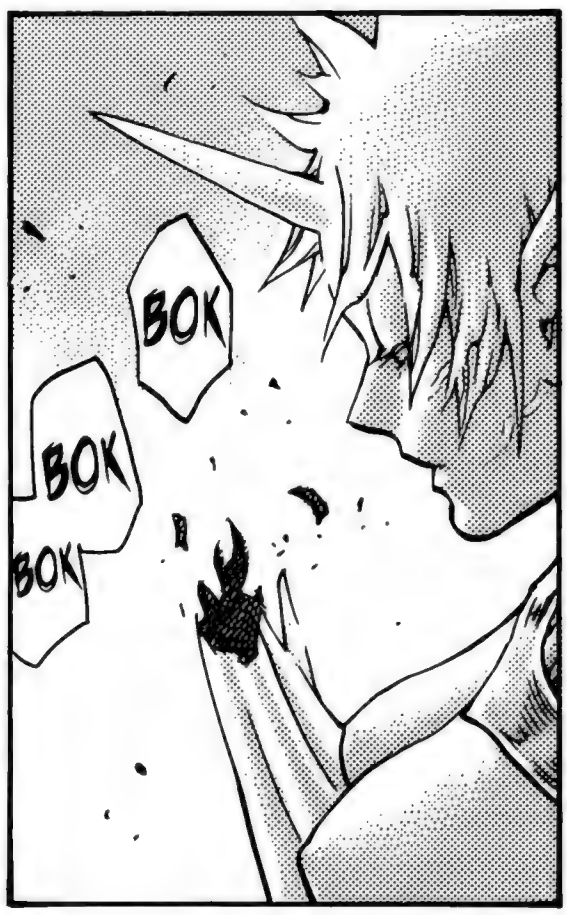
CEDO OU TARDE, ELA VAI SAIR TRIUNFANTE.



OOOOOH

PARECE QUE FAL-TA TÃO POUCO...
O QUE SERÁ...?

DHUM


BOK
BOK
BOK

BOK

GA!

GA!

GA!

GIRL...

DES-
CULPE.

PRECISO
DE UM IN-
TERVALO.

KABRUUUM

GA!

GA!

GA!

BRUM

BRUM

BRUM

É ISSO...

AH...

TENHO A IMPRESSÃO DE QUE JÁ EXPERIMENTEI ISSO... TEMPOS ATRÁS...

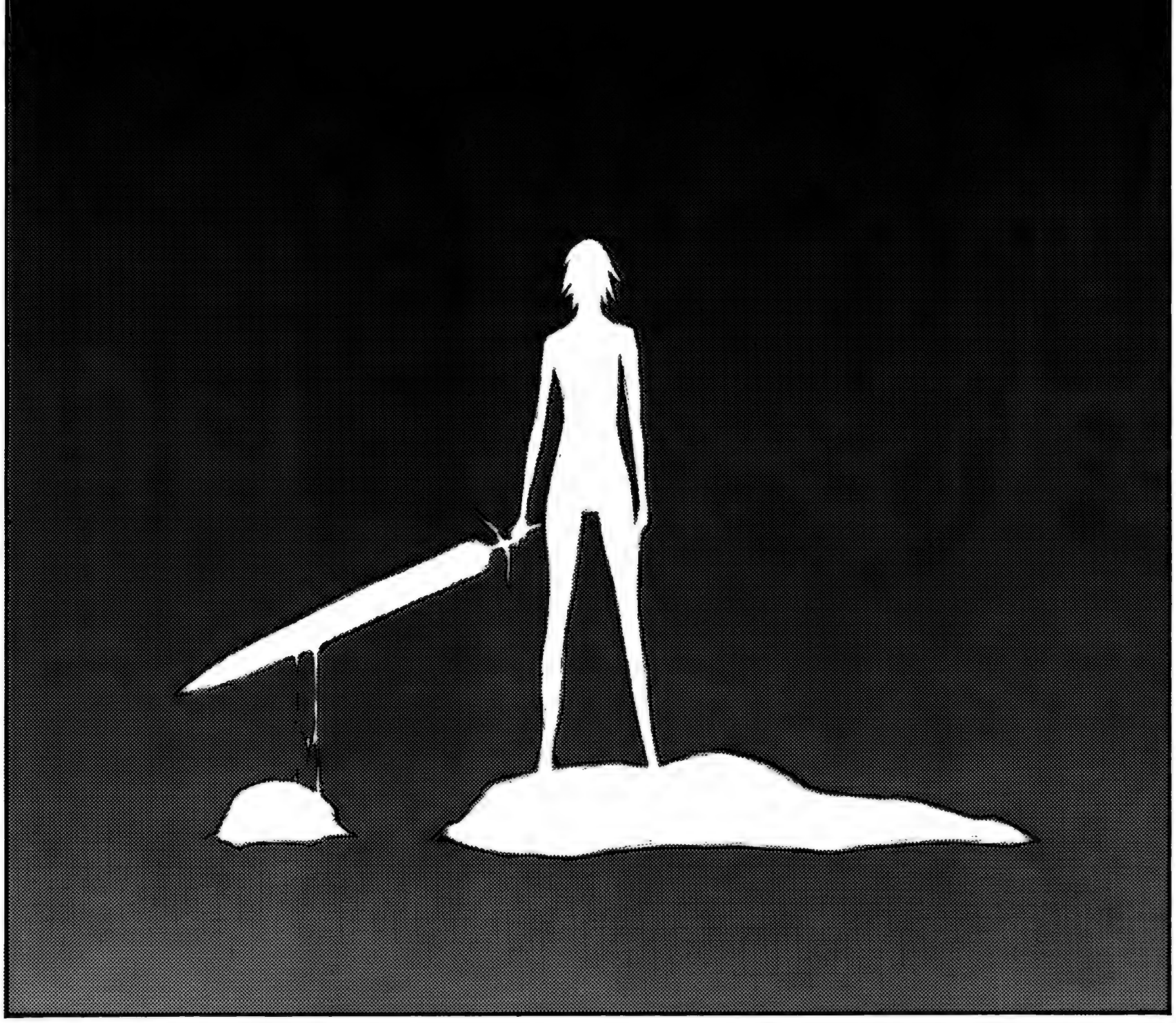
ESTA SENSAÇÃO DO CORPO SE DESPEDAÇANDO EM CACOS...

A MEMÓRIA DE UMA ESPADA ENSANGUENTADA...

...E DE UM CADÁVER COM A CABEÇA SEPARADA DO TRONCO.

EU ESTAVA QUASE RECUPERANDO UMA LEMBRANÇA DA QUAL TINHA ME ESQUECIDO.

EM MEIO À DOR, HUMILHAÇÃO E ÊXTASE...



QUANTO MAIS TENTAVA, MAIS AS TREVAS IAM ENGOLINDO MINHA MEMÓRIA...

SÓ O QUE EU NÃO CONSEGUIA LEMBRAR ERA O ROSTO DESSE CADÁVER.

!!!

ATÉ QUE, POR FIM, A ESCURIDÃO PROFUNDA QUE DESPONTAVA DAQUELE ROSTO...

...ACABOU DE SUGAR DE VEZ A MINHA MEMÓRIA, E EU DESFALECI.

DHOM!

!!?

BRUM

B-B-BRUM

OOOH

ZAH

GA!

GA!

GA!

QUE COISA HORRÍVEL, NÃO...?

PERDER TODA A MEMÓRIA, POR INTEIRO...

...SÓ PRA NÃO TER QUE ENCARAR UMA ÚNICA LEMBRANÇA INDESEJADA...

...O QUANTO ESSA LEMBRANÇA ERA MALDITA PRA MIM...

BOM, ISSO MOSTRA...

PLIC

PLIC

GA!

GA!

GA!

PLIC

MAS EU ME CONSIDERO SORTUDA...

SABE POR QUÊ ...?

GA!

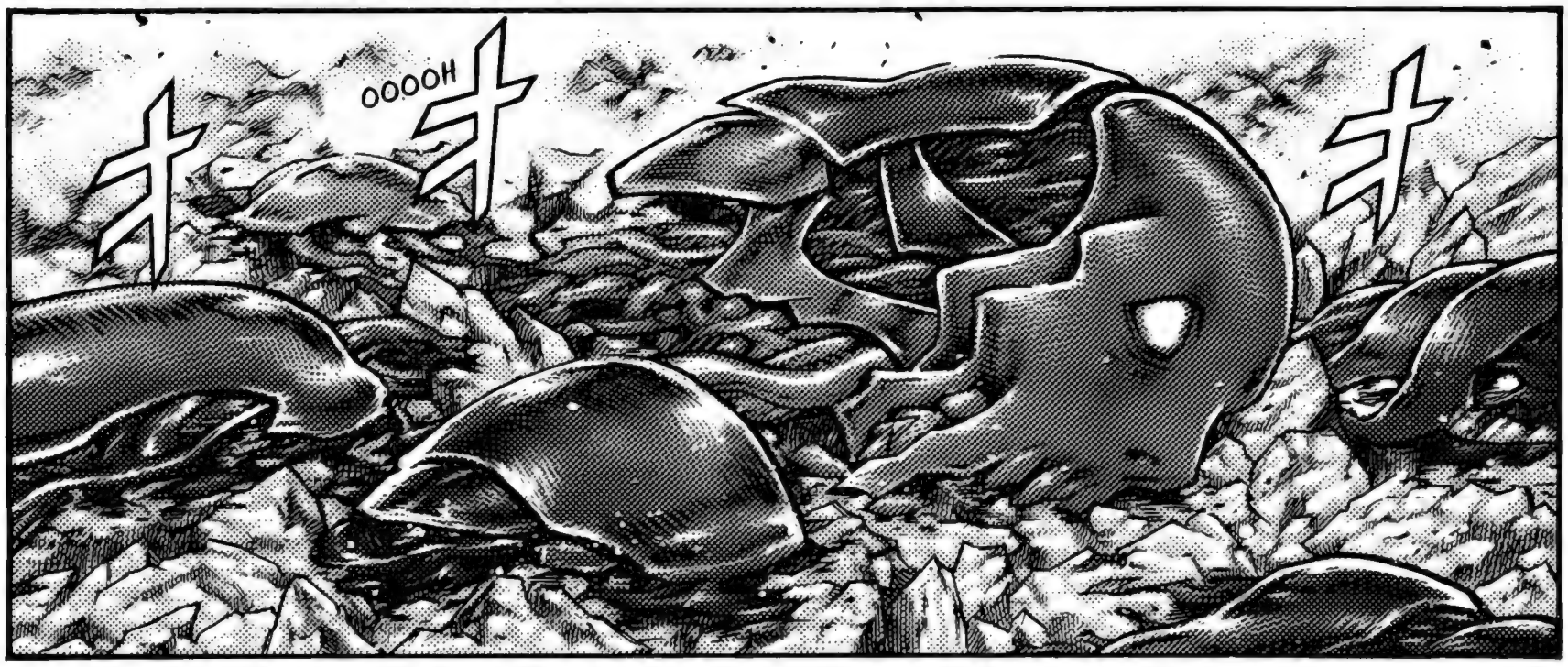
GA!

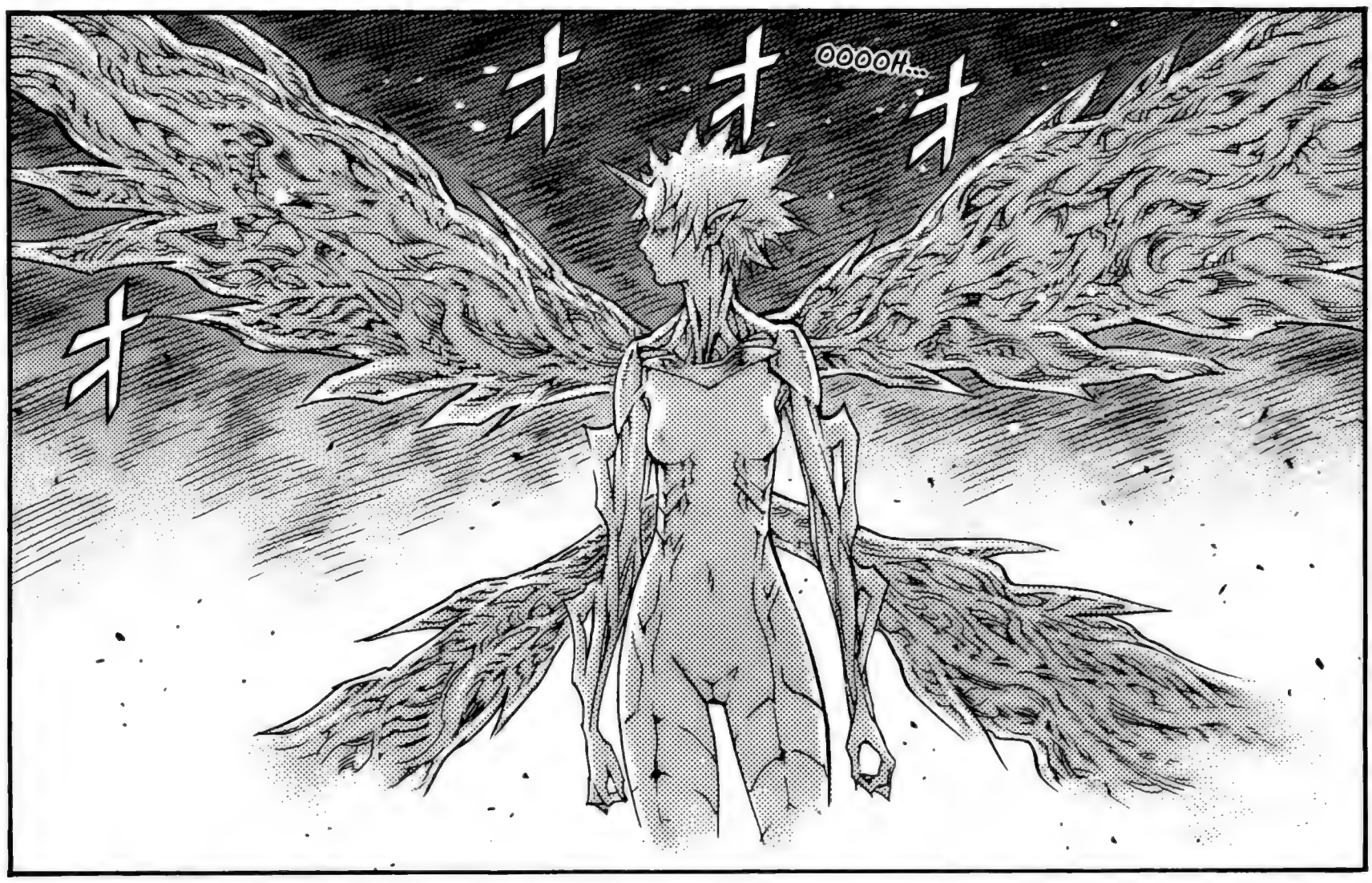
GA!

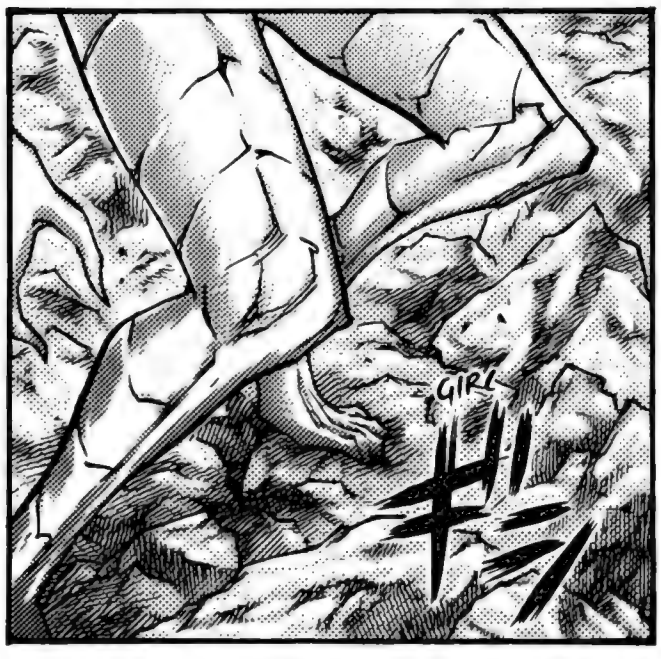
ZHAM
GAAAAAH!!
PORQUE AGORA...
...POSSO MATÁ-LA MAIS UMA VEZ.

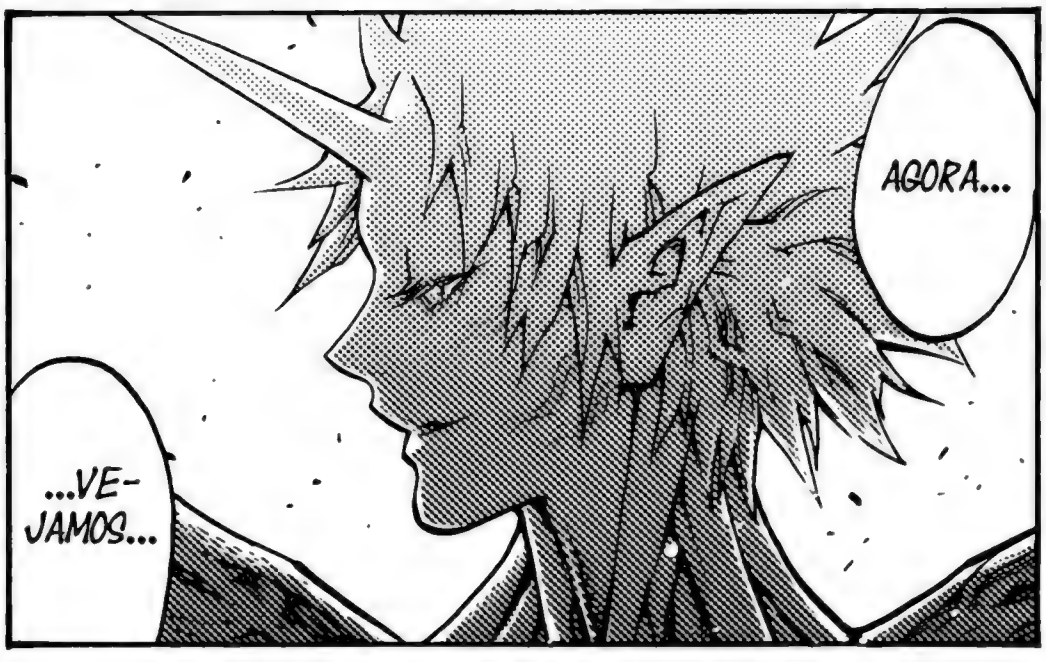
Claymore

CENA 104. As Cinzas de Lautrec IX









CENA 104.
As Cinzas de Lautrec IX

!!

!

DENEUVE, VOCÊ TINHA RAZÃO!

NÃO IMPORTAVA O QUE A GENTE FIZESSE, O RESULTADO SERIA O MESMO!

JÁ TÁ VINDO ATRÁS DA GENTE!

DRO-GA!

.....

DESSE JEITO, ELA VAI ALCANÇAR A GENTE ANTES DE CHEGARMOS NO OUTRO MONS-TRENGO!

E A MALDITA É RÁPIDA!

VUPT

VAP

DENEUVE!

!

VAP

DO QUE VOCÊ TÁ FALANDO...?

HÃ?

PLIC

PLIC

PLIC

E A CLARE TAMBÉM!

CONCEN-TRE-SE EM PROTEGER A SI MESMA...

DHOM

ヒュ

WOOOSH

オオ

オオオ

OOOH...

!!

WOOSH

GOOH

VUSH

VUSH

VUSH

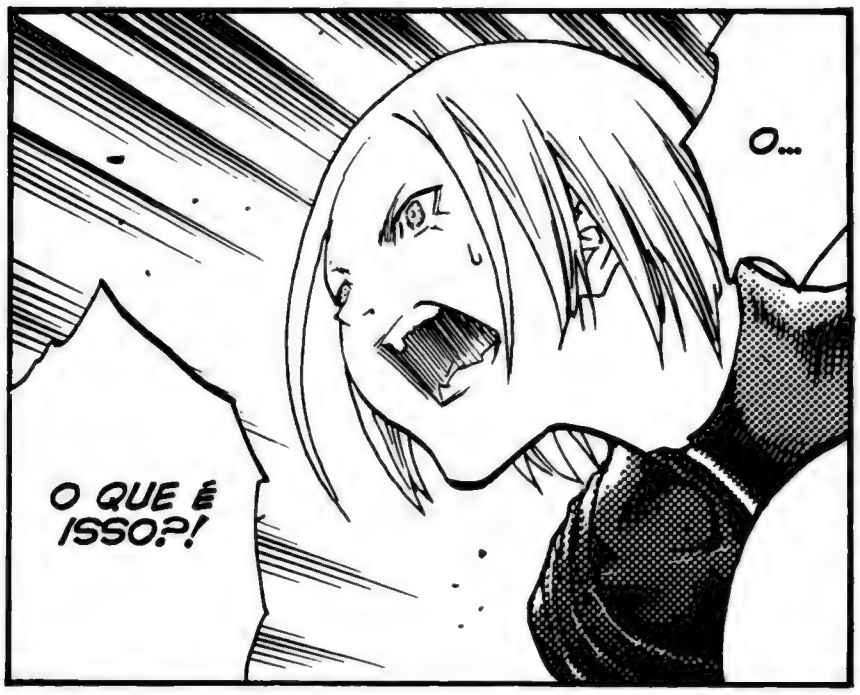
TEM ALGO VINDO...

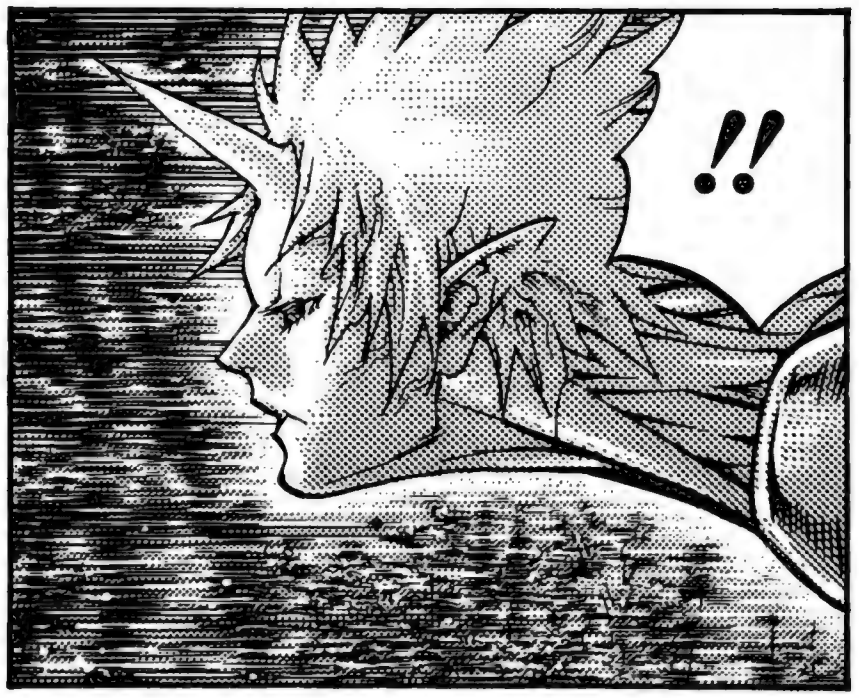
...PELO OUTRO LADO TAMBÉM...

DROGA! ELA JÁ ALCANÇOU A GENTE!

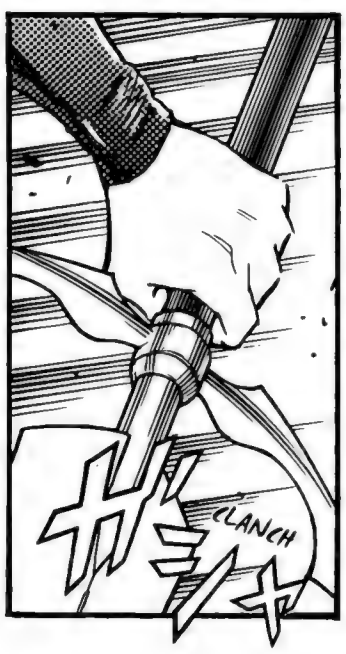
ACHO QUE NÃO FOI UMA BOA IDEIA...

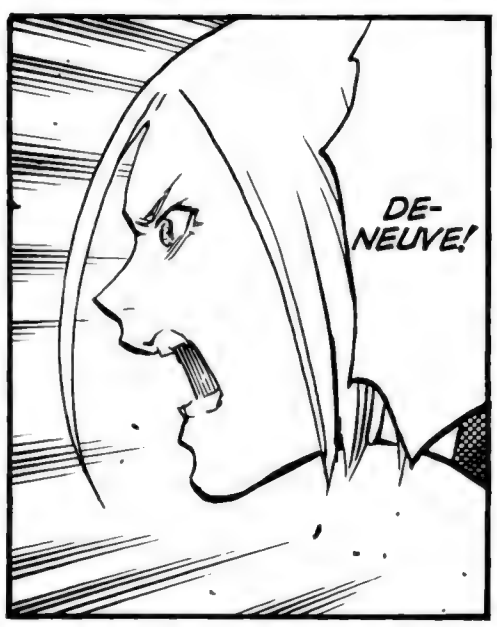
GOOOH


O...
O QUE É ISSO?!


!!

BRUM
B-BRUM


CLANCH


DE-
NEUVE!

B-B-BRUM

ZAAASH

WHUP

PLIC

PLIC

PLIC

WHUP

WHUP

UGH!

B-B-BRUM

UAAH!

EU SEGURO TODOS QUE VIEREM PELA FRENTE!

VOCÊ SE ESQUIVA DOS QUE VIEREM POR CIMA!

GOOH

B-B-BRUM!

É UM ATRÁS DO OUTRO...

THUP

QUE COISA...

PLIC

CRAAASH

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

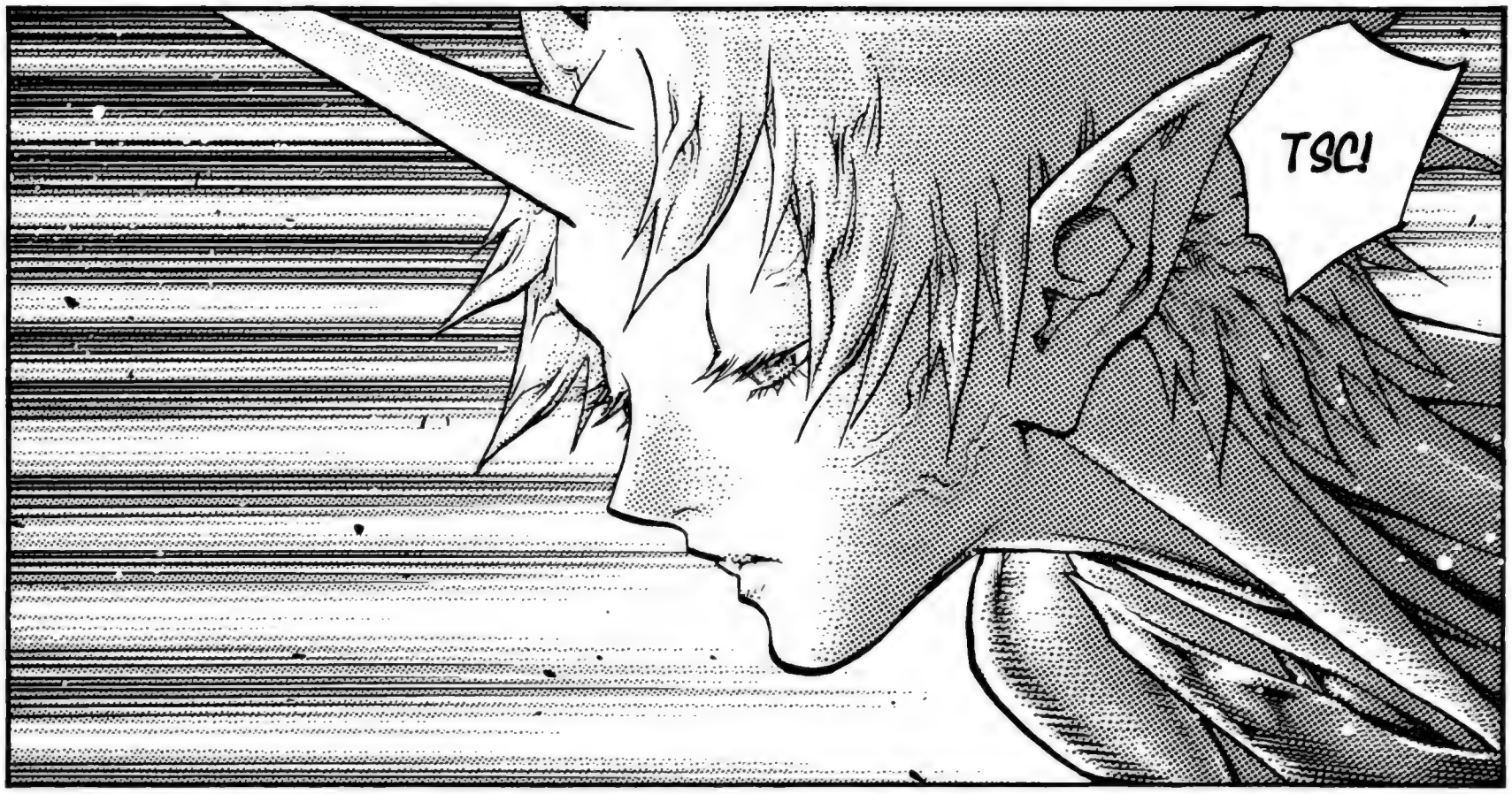
PLIC

NÃO ACRE-DITO...

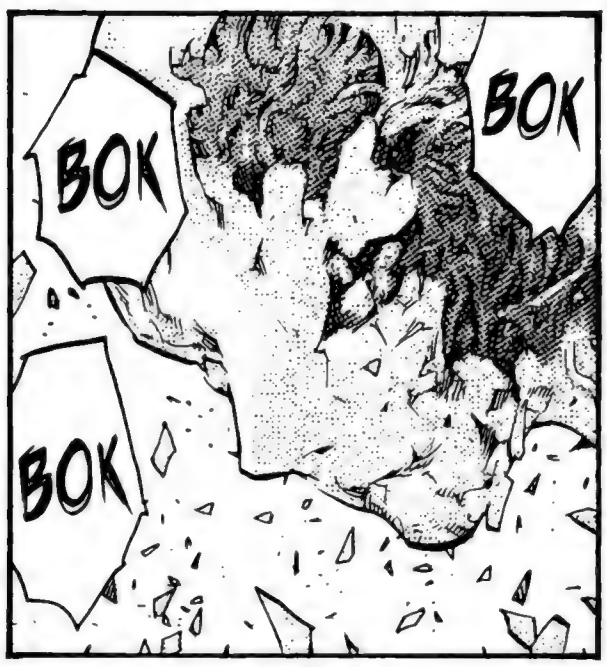
!

!!

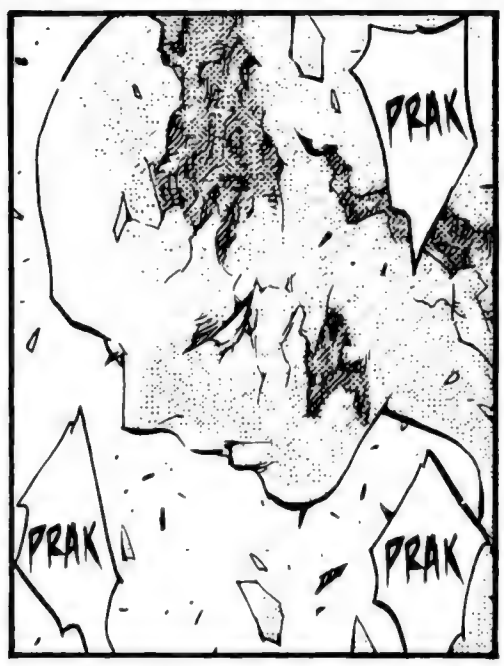
NÃO ACREDITO...
DES-TRUIU NUMA TACADA SÓ?!
I...
IMPOS-SÍVEL...
PRAK
PRAK
PRAK
PRAK
CRAAASH
PRAK
WHUP
SHKKP
PRAK
PRAK
PRAK


TSC!

PRAK
PRAK
PRAK
PRAK
PRAK


BOK
BOK
BOK

O QUE É AQUI-LO?!
!


PRAK
PRAK
PRAK

NÃO ME DIGA QUE...

...ESSA COISA TEM OUTRA FORMA FÍSICA...!

INTERES-SANTE.

QUER DIZER QUE ESSA APARÊNCIA ERA SÓ FACHADA...

PLIC

O QUE EU DESTRUÍ...

...DEVE TER SIDO SÓ A IDEALIZAÇÃO DO QUE VOCÊ QUERIA SER...

PLIC

PLIC

PRAK

PRAK

...QUE DIABOS?!

MAS...

GOOOH

!!

POW!

!!

HELEN, CUIDADO!

DESVIE! NÃO TOQUE NISSO!

VAP!

GOOH!

FILHA DA MÃE!

!

CREC

CREC

CREC

GOOH

ISSO DRENA A ENERGIA VITAL DE TUDO O QUE TOCA!

É UM SORVE-DOURO DE VIDAS!

OOOH

O QUE FOI ISSO?!

A ÁRVORE SECOU NUM PIS-CAR DE OLHOS!

ZAH

GOOOH...

CREC

CREC

CREC

OOOH

OOOH

CREC

CREC

GOOOOH

DESSE JEITO, VAI ACABAR DEVORANDO A FLORESTA TODA...

QUE COISA...

ZASH

...CHA-TICE...

QUE...

THUD

THUD

MAS, COMO ESTÁ... PRECISO FAZER ALGO.

EU NÃO ME IMPORTARIA, SE NÃO ESTIVESSE ME ATRAPA-LHANDO...

SÓ POR ISSO...

...MERECE QUE EU USE TODAS AS MINHAS FORÇAS PRA ACABAR COM VOCÊ.

GOOH!

GOOH

WRASH

WRASH!

WRASH!

WRASH!

TO-MA!

WOSH

UMA ESPADA SÓ NÃO BASTA!

PASSA A DA CLARE PRA MIM!

TSC!

GASH

DHOM

DE-
NEU-
VE!

TSC!

ZASH!

VOCÊ TÁ BEM, DENEUVE?!

!!

TDUM

PERDI A ESPADA DA CLARE...

DRO-GA!

ZLUB

GWAH!

OOOH

!

PING

PING

CADA GOLPE DESSES PARECE ARRANCAR UM PEDAÇO DA MINHA VIDA JUNTO.

ESTOU NO LIMITE...

NÃO ESTÁ DANDO TEMPO DE ME REGENERAR DIREITO...

O SEU BRAÇO...

Ô, DENEUVE!

!

PUF!

PUF!

PUF!

.....

QUÊ...?

A CLARE, É ÓBVIO...

O QUE É ISSO QUE VOCÊ ESTÁ CARREGANDO...?

HELEN...

!!!

N-NÃO PODE SER...

O QUE É ISSO...?

NÃO...

WHUP

C...

CLARE...

O...

B-B-BRUM!

ZRR

GIRC

GIRC

GIRC

ZRR

!!

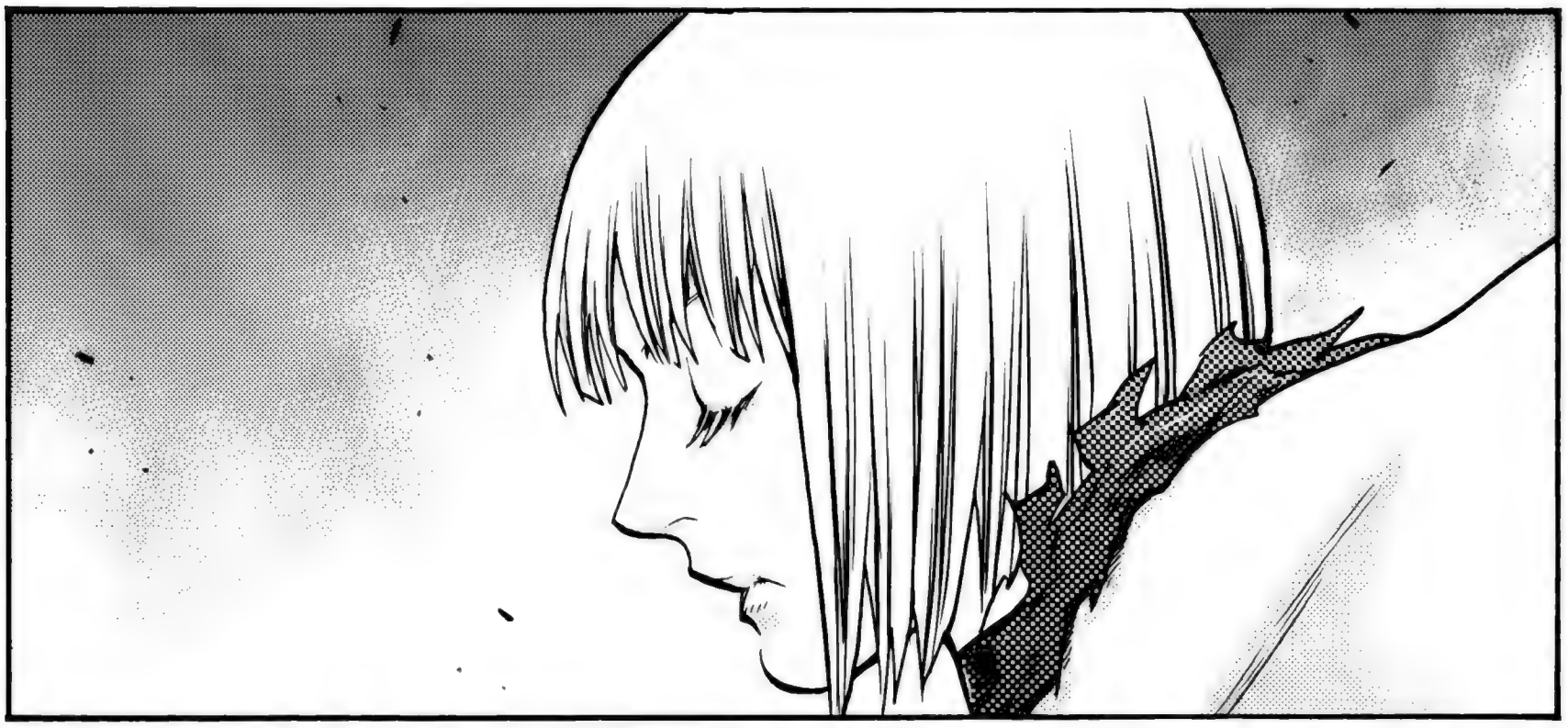
!!!

N...

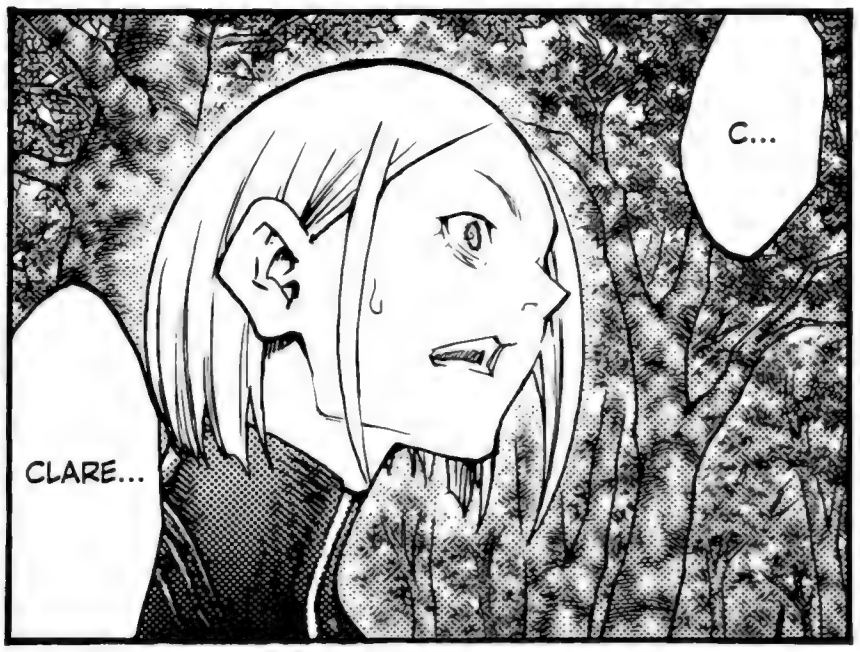
NÃO...

CLAAARE!!

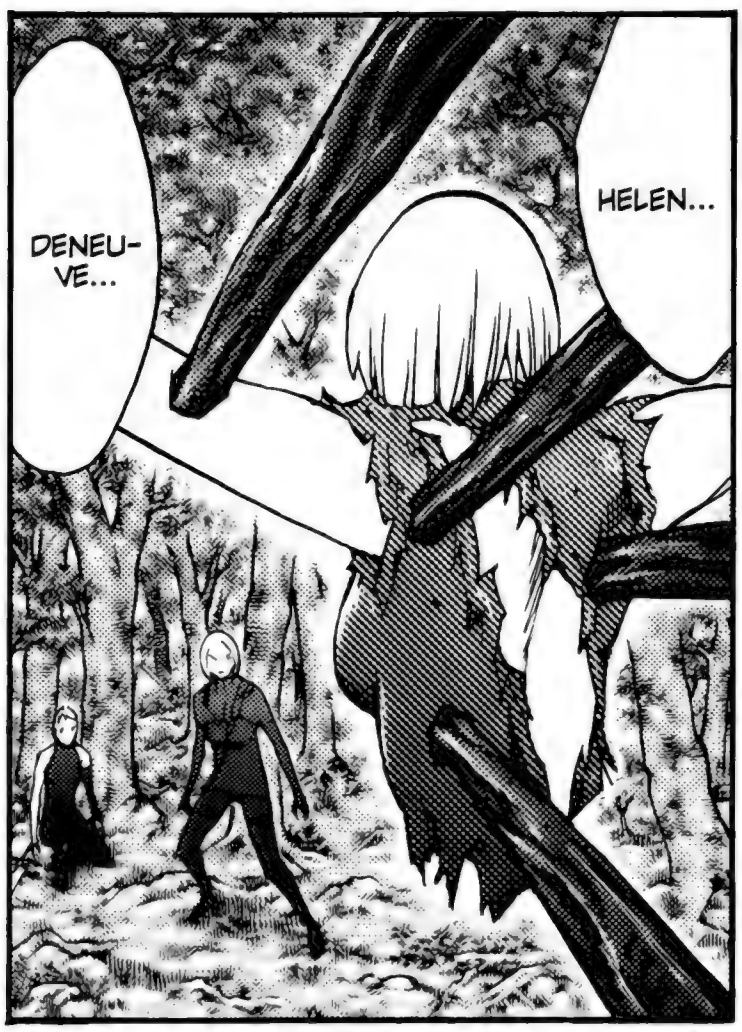
CENA 105.
As Cinzas de Lautrec X



N...
.....
NÃO...


C...
CLARE...

SINTO MUI-TO...
MAS EU...


DENEU-VE...
HELEN...

DHOM

DHOM

DHOM

DHOM

GAH

KABRUM

!

ZAH!

...DE DARMOS UM FIM A ESTE PEGA-PEGA?

O QUE ACHAM...

PUF!
GH...!
PUF!
PUF!
!
PUF!
PUF!
UÉ?
ONDE ESTÁ A OUTRA QUE VOCÊ ESTAVA CARREGANDO?
GRR!

FILHA DA MÃÃÃE!

DHOM

!

B-B-BRUM

!

WRASH

GWAH!!

KABRUM

VUSH

VUSH

WRASH

PLIC

GAAH!!

B-B-BRUM

DENEU-VE!

GAH!

AS DUAS PERDERAM A CABEÇA DE REPENTE?

O QUE HOUVE?

ACHEI QUE VOCÊS TIVESSEM FUGIDO ATÉ AQUI, COM TANTO CUSTO...

...PORQUE TINHAM CONSCIÊNCIA DE QUE NÃO SÃO CAPAZES DE SEQUER ME ARRANHAREM COM ESSES SEUS GOLPES.

PODIAM ME POUPAR DESSA, NÃO?

PORQUE DÁ TRABALHO TENTAR MANEIRAR COM VOCÊS.

VOU PERGUNTAR DE NOVO.

ONDE ESTÁ A GAROTA DE QUE EU VIM ATRÁS?

GH...

UH...

KH...

GIRL

PUF!

PUF!

PUF!

PUF!

SE NÃO FOSSE VOCÊ...

PRA COMEÇO DE CONVERSA...

VOCÊ...

PUF!

PUF!

PUF!

PUF!

GH....

DO QUE ESTÁ FALANDO?

O QUÊ?

!

A CLARE...

...MORREU.

HÃ?

QUÊ?

O QUE ESTÁ DIZENDO...?

ISSO A ENGOLIU E DESAPARECEU LOGO EM SEGUIDA, SEM DEIXAR RASTROS.

UM POUCO ANTES DE VOCÊ CHEGAR, ESSA COISA ESPETOU O CORPO DELA...

GWAH!!

B-B-BRUM

GWAH!

GH!

GH!

PARA!

PARA, SUA DES-GRAÇADA!

VUSH

ELA NÃO PODE TER MORRIDO TÃO FÁCIL ASSIM.

ISSO ACABA COM A RAZÃO DE EU TER VINDO ATÉ AQUI.

VUSH

THUD

WHUP

WHUP

WHUP

HÃ?

BRUM

B-BRUM

VUSH

!!

VUSH

VUSH

!

VUSH

VUSH

VUSH

TSC!

O QUE É ISSO, AGORA...?

BRUM

BRUM

BRUM

TCHAC

.....

DENEUVE!

DASH

WRASH!

B-BRUM

HUNF...

FUP...

!

BRUM!

DAAAH!!

DE-
NEUVE!

FALA
COMIGO!

SUA...!

WRASH!

B-B-B-BRUM

B-BRUM

O...

O QUE É AQUILO...?

ぉぉぉ

TODA AQUELA *YOUKI* GIGANTESCA QUE ESTAVA SE ESPALHANDO A PONTO DE ENGOLIR A FLORESTA INTEIRA...

...AGORA ESTÁ SE RECOLHENDO PRO CENTRO...?

OOOOOOH

EU SINTO...

...A *YOUKI* DA HELEN E DA DENEUVE DENTRO DAQUILO...

QUÊ?

Y...

YUMA...

!

ZAH

NÃO VOU ME PERDOAR SE ELAS MORREREM ANTES DE EU PAGAR ESSA DÍVIDA...

TENHO UMA DÍVIDA DE GRATIDÃO COM ESSAS DUAS.

CLANCH

EU NÃO ESTARIA VIVA NESTE MOMENTO SE NÃO FOSSEM AS DUAS.

É LOUCURA! VOCÊ NÃO ESTÁ EM CONDI-ÇÕES!

FOI QUASE UM MILAGRE A GENTE TER SAÍDO DAQUELA SITUAÇÃO COM VIDA!

...SEM OFERECER ESTA MESMA VIDA EM TROCA?

COMO EU RETRIBUI-RIA ESSE FAVOR...

EI!

VOLTE AQUI!

DHOM!

WOOOSH

ヒュオオ

PUF!

NÃO SEI POR QUÊ...

...MAS SINTO QUE DEVEMOS PRESENCIAR O QUE ESTÁ ACONTECENDO ALI...

PUF!

PUF!

VAMOS ATRÁS DELA. YUMA.

CINTHIA?!

EI...

GOOOOH

VUSH

VUSH

VUSH

ESSA COISA...

...MUDOU DE DIRE-ÇÃO, DE REPENTE...

DROGA! O QUE É AGORA...?

...TUDO ESTIVESSE INDO NA DIREÇÃO DELA...

É COMO SE...

OOOH

.....

GOOOOH

OOOOH

SWIF

DHOM!

QUE COISA...

QUANDO NÃO É UM, É OUTRO...

PLIC

OOOOOH

BOK

BOK

BOK

OOOH

WHAM

OOOOOH

...AGORA ESTÁ DIRECIONADO SÓ PRA MIM... É?

TODO O INSTINTO PREDADOR QUE ESTAVA ESBANJANDO POR AÍ...

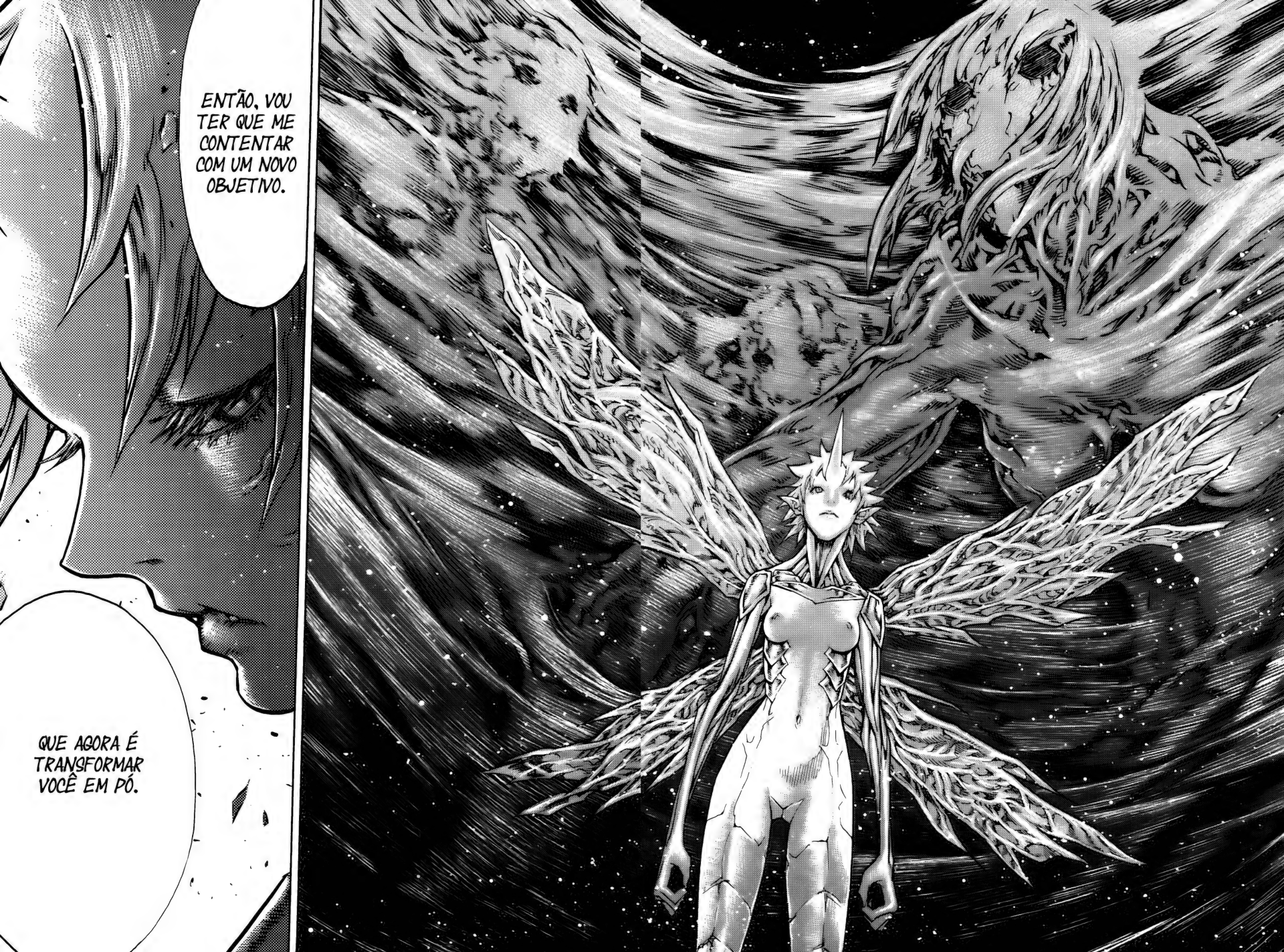
PORQUE VOCÊ... ESQUARTEJOU AQUELA GAROTA...

...QUE EU PRETENDIA MATAR, CERTO?

NÃO SEI O QUE PRETENDE COM ISSO.

MAS FOI BOM.

OOOH


ENTÃO, VOU TER QUE ME CONTENTAR COM UM NOVO OBJETIVO.
QUE AGORA É TRANSFORMAR VOCÊ EM PÓ.

TDUM!

GWAH!

OOOOH

!

PUF!

A-AINDA BEM!

CONSE-GUIMOS ESCAPAR!

PUF!

PUF!

EI, PARA COM ISSO!

DENEU-VE!

GH!

COF!

PLIC

PLIC

COF!

PLIC

ô, DENEUVE!

ACORDA!

DE-NEU-VE!

FSSSH...

!

YUMA!

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

CORRIGI O FLUXO DE *YOUKI* QUE ESTAVA BAGUNÇADO.

ELA PERDEU UMA QUANTIDADE CONSIDERÁVEL, MAS FICARÁ BEM SE PERMANECER EM REPOUSO.

UFA...

ZAH

CHEQUEI TODA A ÁREA.

!

YUMA...

VOCÊ...

BAIXI-NHA?!

O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO AQUI?!

NÃO HÁ NEM UM SER VIVO RESTANTE.

TUDO EM VOLTA FOI DEVORADO POR AQUELE MONSTRO.

EXPLICO DEPOIS.

APESAR DE AQUILO ESTAR SE RECOLHENDO, AINDA ACHO MELHOR NOS AFASTARMOS DAQUI.

SIM.

VOCÊ TÁ BEM?!

DE-NEUVE!

AINDA VAI DEMORAR ATÉ RECUPERAR TODA A MINHA *YOUKI*.

MAS ESTOU BEM...

NÃO PRECI-SA...

AQUILO NÃO VAI SE ESPALHAR MAIS.

O QUE HOUVE COM ELA?

E A CLARE...?

!

SINTO A *YOUKI* DA CLARE...

...DAQUELA CONCENTRAÇÃO ENORME DE *YOUKI*...

NÃO ME DIGA QUE...

LÁ DEN-TRO...

!

EXPLICA DIREITO ESSA HISTÓRIA!

COMO ASSIM?!

!!

...ESSAS FORAM AS ÚLTIMAS PALAVRAS DA CLARE...

E...

NO INSTANTE SEGUINTE, AQUILO ENGOLIU A CLARE.

PERGUNTEI O QUE SIGNIFICAVA ISSO, MAS ELA NÃO RESPONDEU.

FALAVA COMO SE AQUILO FOSSE PARTE DELA...

TINHA ALGO DIFERENTE NELA, NAQUELA HORA...

"ESSE É O ÚLTIMO DEVER QUE ME RESTA"...

"EU PRECISO DETER O AVANÇO DAQUELA MASSA GIGANTE"...

O QUE ACONTECEU COM A CLARE, ENTÃO?!

COMO ASSIM, ENGOLIDA?!

ELA...

...FOI ENGOLIDA...?

NÃO ENTENDO... É INEXPLICÁVEL...

NÃO SEI...

...E CUMPRIR A SUA VINGANÇA...

OOOOH

SÓ SEI QUE ELA, COM O OBJETIVO DE NOS SALVAR...

...SE TORNOU PARTE DAQUILO...

Claymore

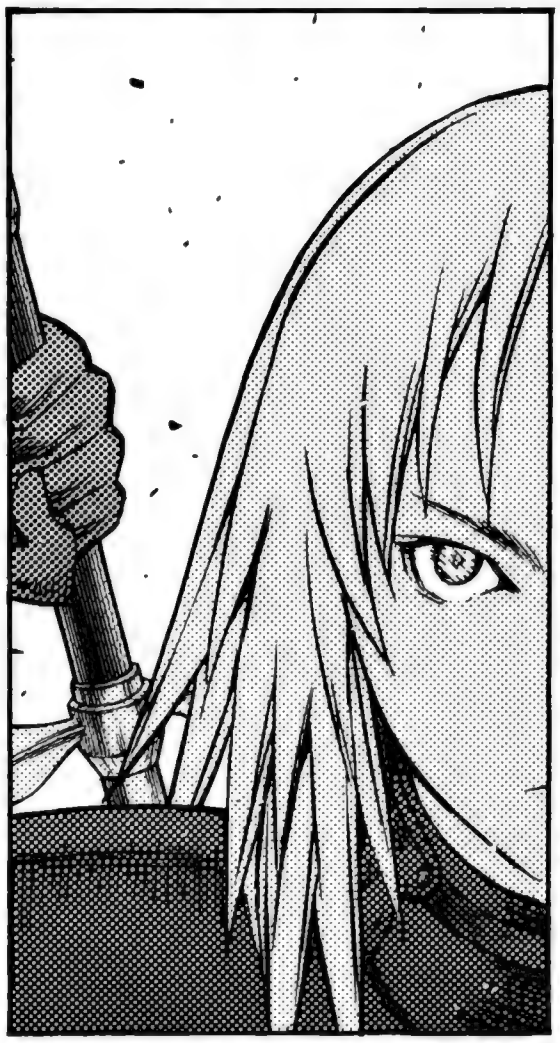
CENA 106. Fantasma no Coração I

TERCEIRO DIA DE LUAR DAS QUIMERAS DE PRIMAVERA... NA CIDADE DE RAVONA.

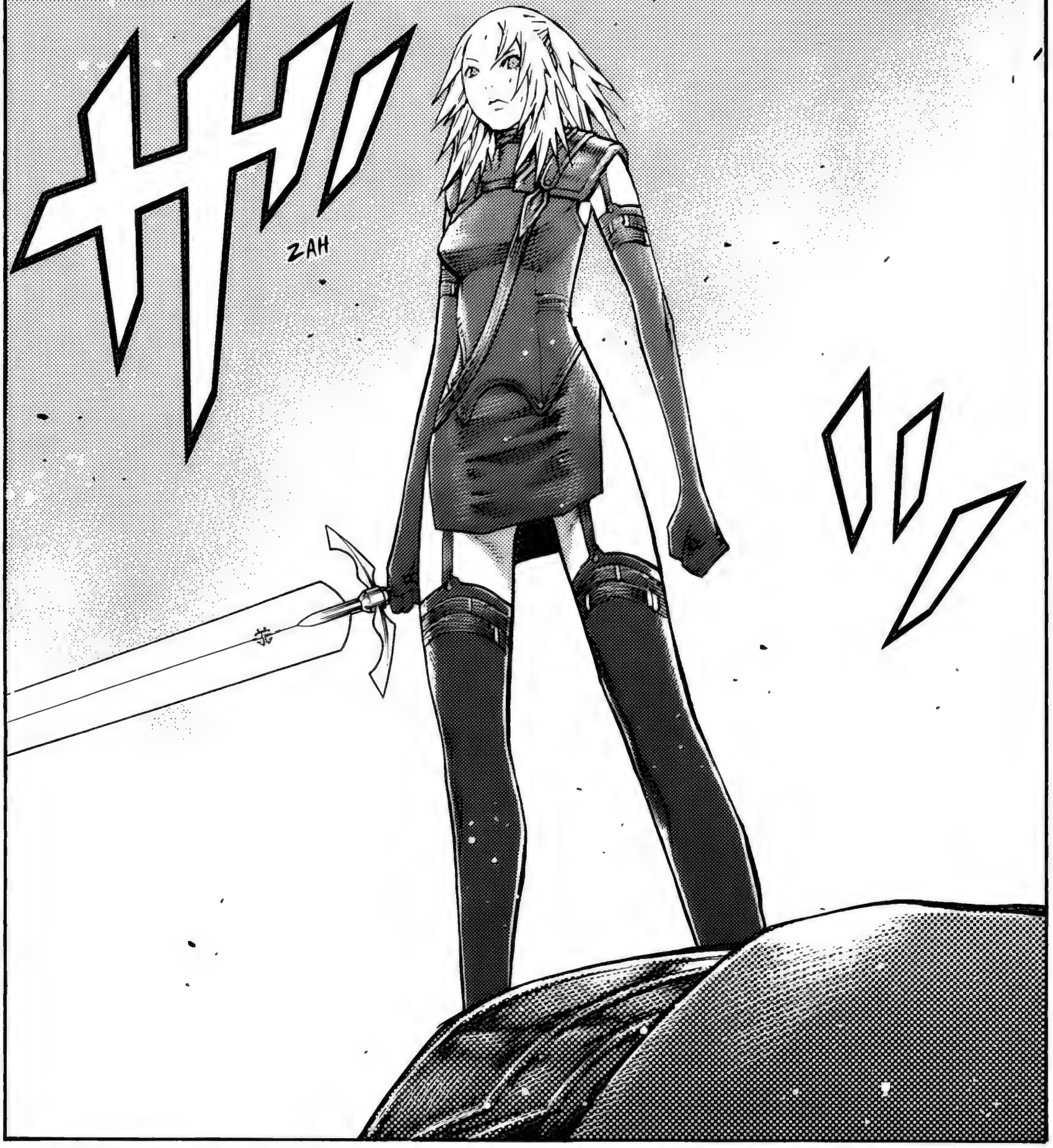
...SOBRE O QUE ACONTECEU NAS TERRAS DO SUL, E QUE DENEUVE E HELEN ESTAVAM SEGUINDO PARA AS TERRAS DO OESTE...

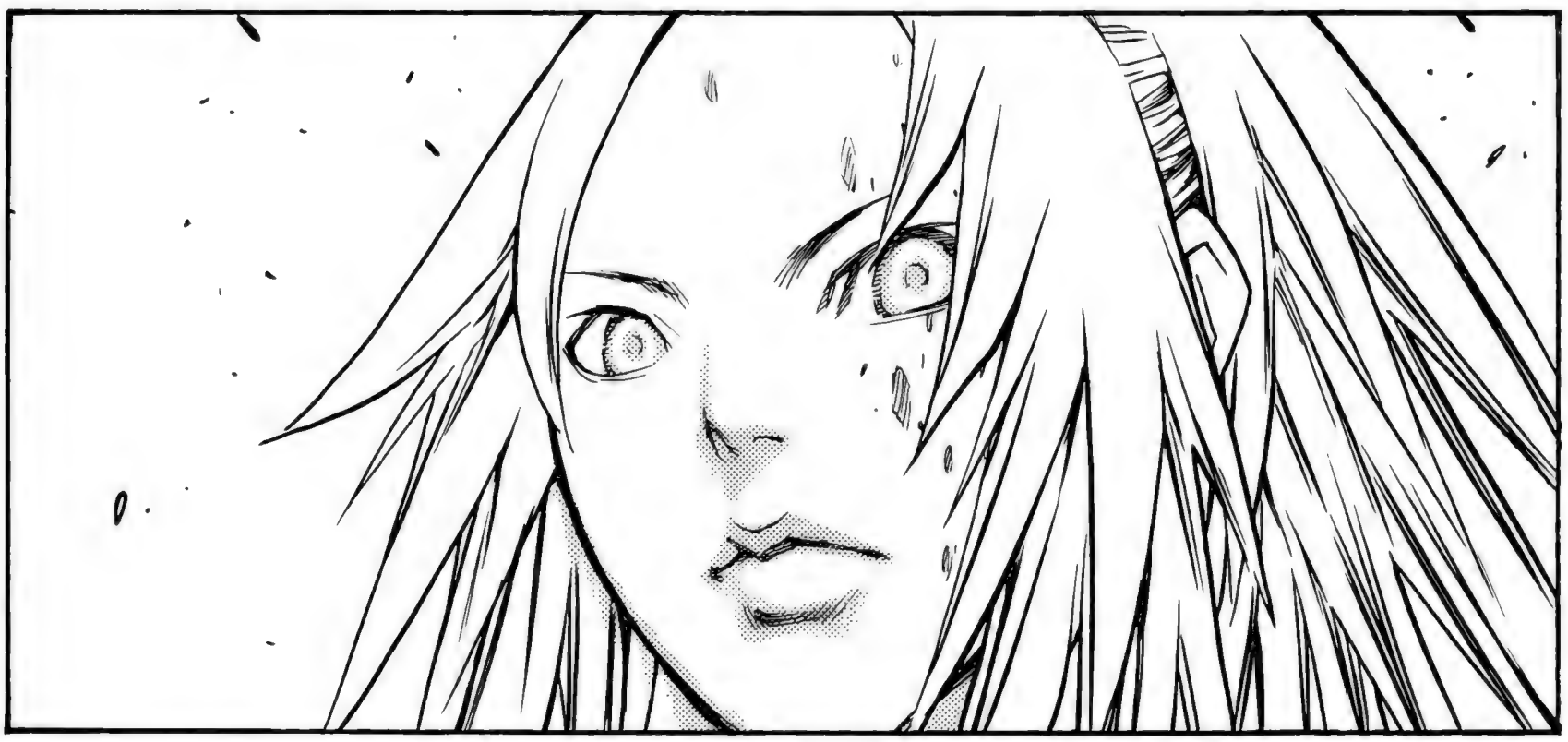
UMA HORA DEPOIS QUE DIETRICH, A ATUAL NÚMERO OITO DA ORGANIZAÇÃO, REPENTINAMENTE SURGIU TRAZENDO A MENSAGEM...

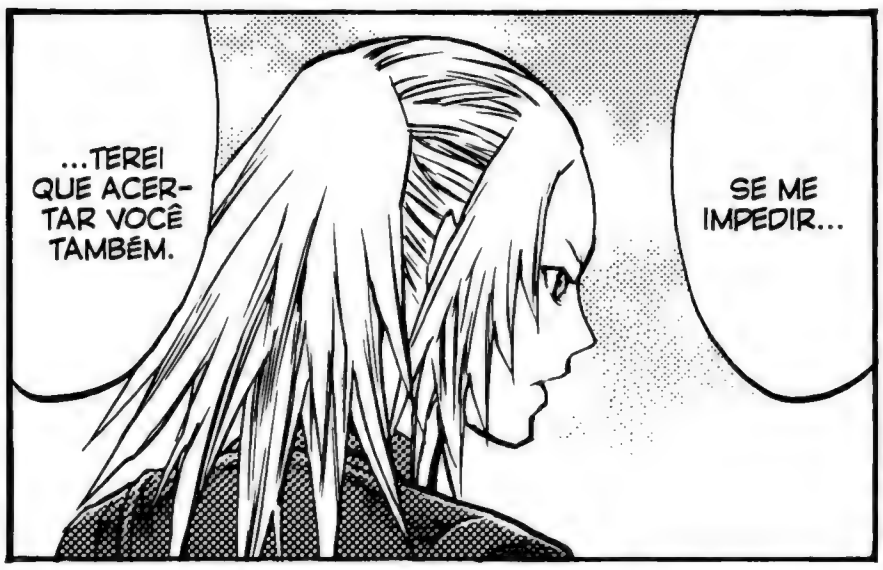
...A GUERREIRA CONHECIDA PELA ALCUNHA DE MIRIA FANTASMA DESEMBAINHOU SUA ESPADA E A LANÇOU EM DIREÇÃO A UMA DE SUAS COMPANHEIRAS.

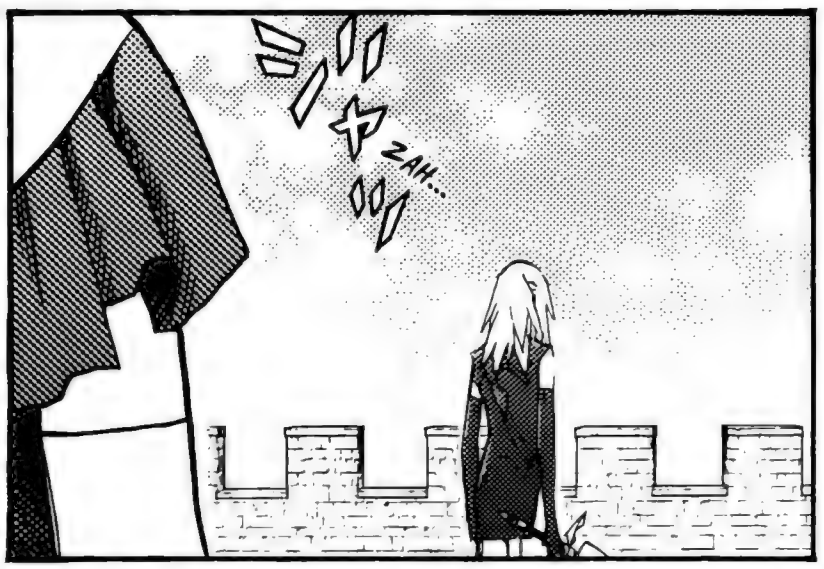


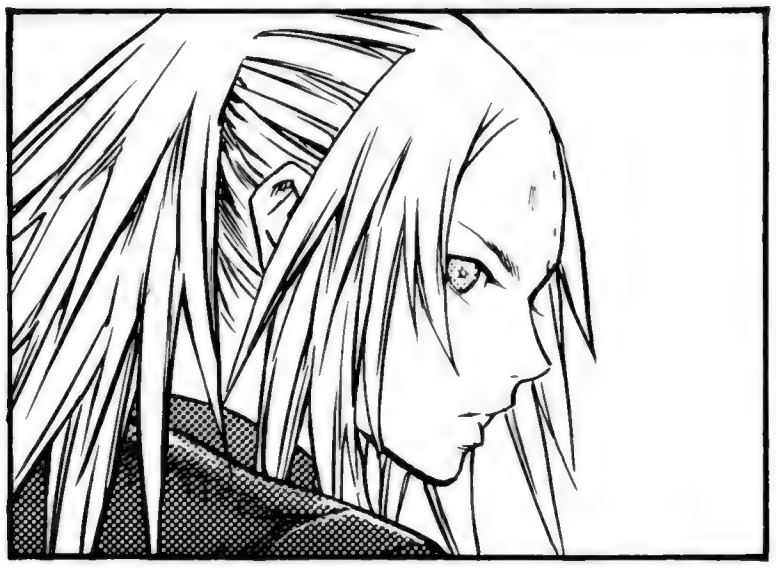
CENA 106.
Fantasma no Coração I


ZAH




...TEREI QUE ACER-TAR VOCÊ TAMBÉM.
SE ME IMPEDIR...


ZAH...



CLANCH

COM OS MEUS OLHOS ASSIM, NEM PODERIA ENFRENTÁ-LA.
NÃO SE PREOCUPE.

ZAH

...MIRIA FANTASMA...?

PRETENDE MESMO IR AO INFERNO...

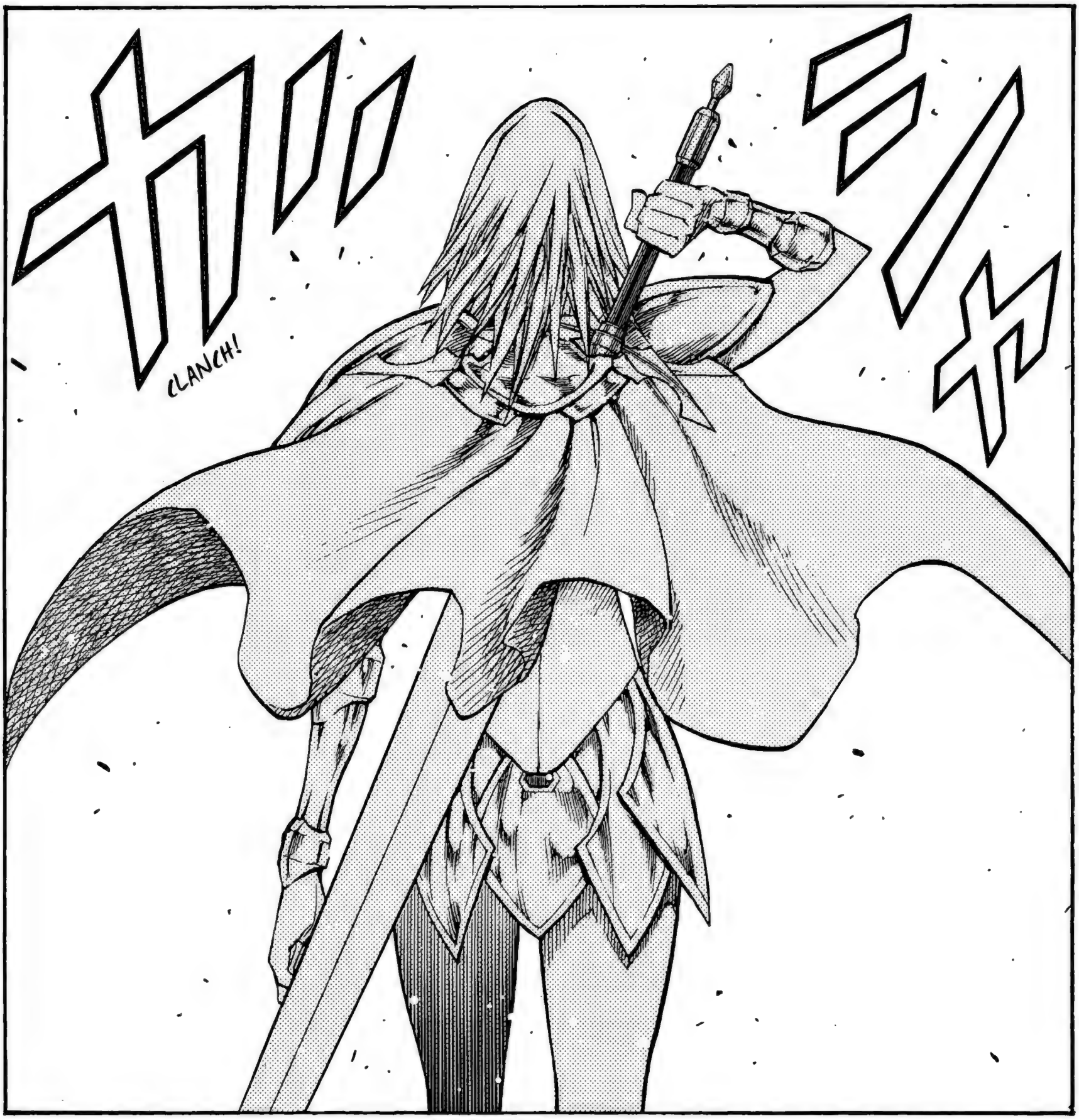
ZAH!

CLANCH

CLANCH

CLANCH

TCHAC



LOGO EM SEGUIDA...

...MIRIA FANTASMA
DESAPARECEU DA
CIDADE DE RAVONA.

!!!

FOI MAIS CEDO DO QUE PENSEI.

ACOR-DOU?

.....

A CAPITÃ MIRIA ME...

P... POR QUÊ?

O QUE EU...

G... GALATEA?!

NÃO SE LEVANTE.

SUA FERIDA PODE SE ABRIR.

A HABILIDADE DELA É IMPRESSIONANTE, NÃO?

ELA A ATINGIU DE TAL FORMA, QUE VOCÊ SÓ ACORDARIA NA HORA CERTA...

...QUANDO TUDO ESTIVESSE TERMINADO.

!!!

DEPOIS DE OUVIR A MENSAGEM DE DIETRICH, MIRIA TINHA DUAS OPÇÕES.

SEGUIR PARA LESTE OU PARA OESTE.

!

O QUE TERMINOU?

DO QUE ESTÁ FALANDO?!

AS GUARDIÃS ALICIA E BETH ESTÃO FORA.

COMO BEM SABEMOS, A ORGANIZAÇÃO ESTÁ DESGUARNECIDA NO MOMENTO.

PODE-SE DIZER QUE É A OPORTUNIDADE PERFEITA PARA DERRUBAR O SISTEMA.

TANTO É QUE A PRÓPRIA MIRIA FICOU ALI, PARADA, SEM REAÇÃO, POR UM TEMPO.

É UMA ESCOLHA DIFÍCIL.

POR OUTRO LADO, NOSSAS COMPANHEIRAS ESTÃO TODAS NO OESTE, PASSANDO POR UMA SITUAÇÃO DE CRISE.

O QUE TEM A VER ME IMOBILIZAR E ACABAR COM A ORGANIZAÇÃO?!

POR QUÊ?!

SEJA LÁ QUAL DIREÇÃO MIRIA ESCOLHESSE, EU TERIA IDO COM ELA!

!!

...RESOLVEU IMOBILIZAR VOCÊ.

MAS QUANDO ELA DECIDIU QUE IRIA PARA LESTE...

A MOTIVAÇÃO DE MIRIA É DIFERENTE DA SUA.

ACABAR COM A ORGANIZAÇÃO É O OBJETIVO PRINCIPAL DELA DESDE O COMEÇO, PELO QUAL ARRISCARIA A PRÓPRIA VIDA.

PODE-SE DIZER QUE ELA PASSOU A VIDA DE GUERREIRA INTEIRA PENSANDO NISSO.

ISSO EU SEI!

E É POR ISSO MESMO...

...QUE NÓS SETE COMBINAMOS DE JUNTAR AS FORÇAS PRA DERRUBAR A ORGANIZAÇÃO, NÃO É?!

O QUE ELA DISSE PARA NÓS SOBRE ISSO FOI SINCERO.

MAS ELA NÃO PERMITIRIA QUE OUTRAS GUERREIRAS COMO NÓS MORRESSEM... ELA TAMBÉM FOI SINCERA EM RELAÇÃO A ISSO.

E EU ACHO QUE A MIRIA...

...PRETENDE IR MAIS LONGE AINDA DO QUE VOCÊS.

MAIS LON-GE...

ATÉ ONDE ...?

...EM MATAR PESSOAS, PELA PRIMEIRA VEZ NA VIDA.

EU ACREDITO QUE A MIRIA ESTEJA PENSANDO...

PESSOAS...

VOCÊ DIZ... DA ORGANIZAÇÃO...?

ISSO MESMO.

É ISSO O QUE SIGNIFICA DERRUBAR A ORGANIZAÇÃO.

!!!

.....

VOCÊ SERIA CAPAZ DISSO?

APONTAR SUA ESPADA NÃO PARA *YOUMAS*, NEM DESPERTADOS, MAS, SIM, PARA SERES HUMANOS.

AH...

DE FATO, DO JEITO QUE VOCÊ ADORA A MIRIA, PODE ATÉ SER...

MAS ISSO NÃO SERIA UMA DECISÃO SUA. VOCÊ SÓ ESTARIA INDO ATRÁS DA MIRIA.

E... EU SERIA...

SIM...

EU ACHO QUE SIM...

GH...

.....

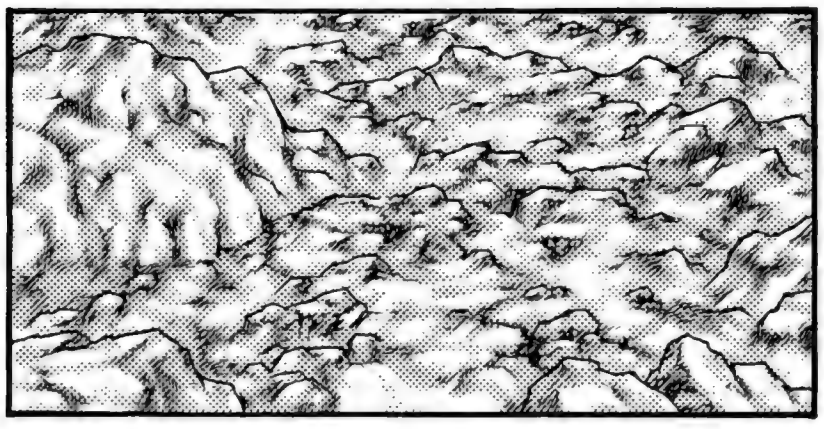
A ADORAÇÃO, POR VEZES...

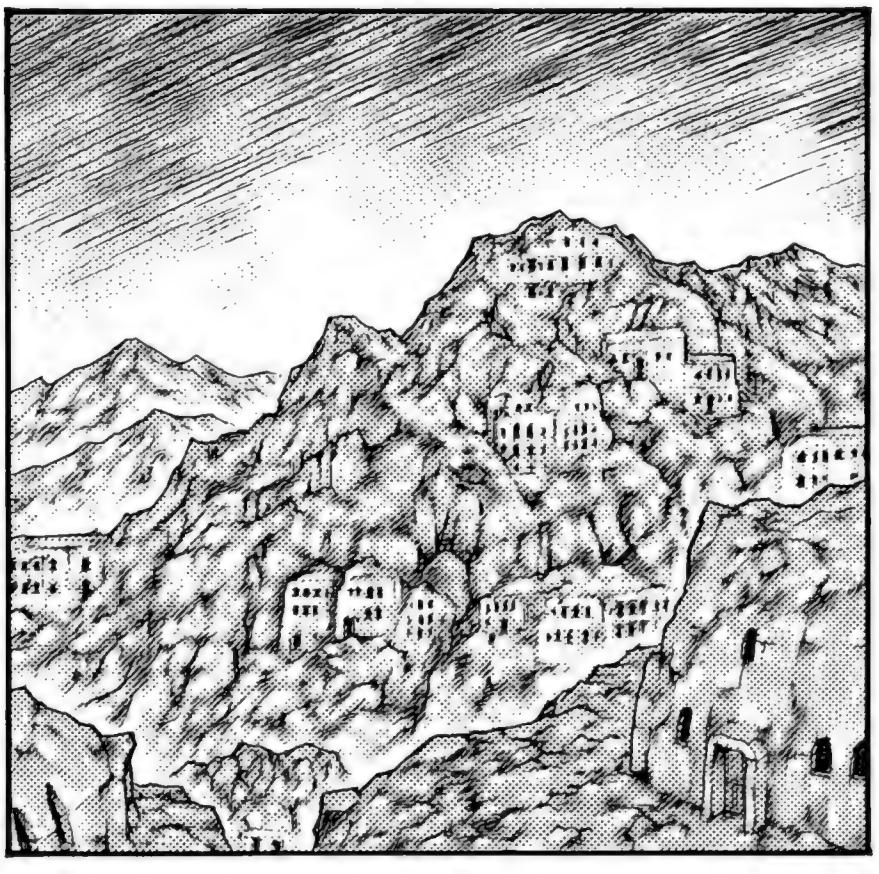
...PODE MACHUCAR AMBAS AS PARTES, DILACERAR CORAÇÕES.

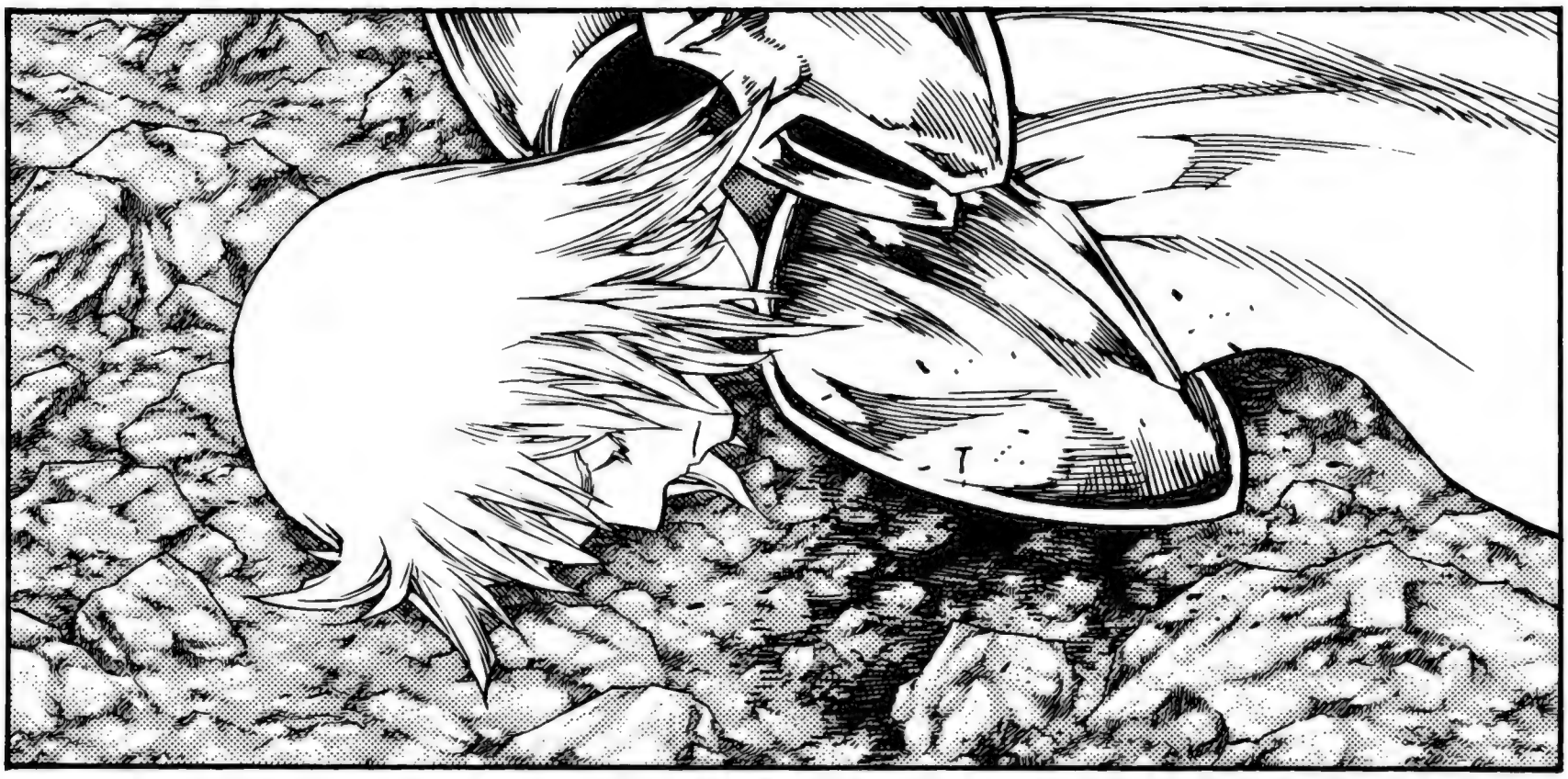
AGORA VOCÊ ENTENDE A RAZÃO DE ELA TÊ-LA IMOBILIZADO?

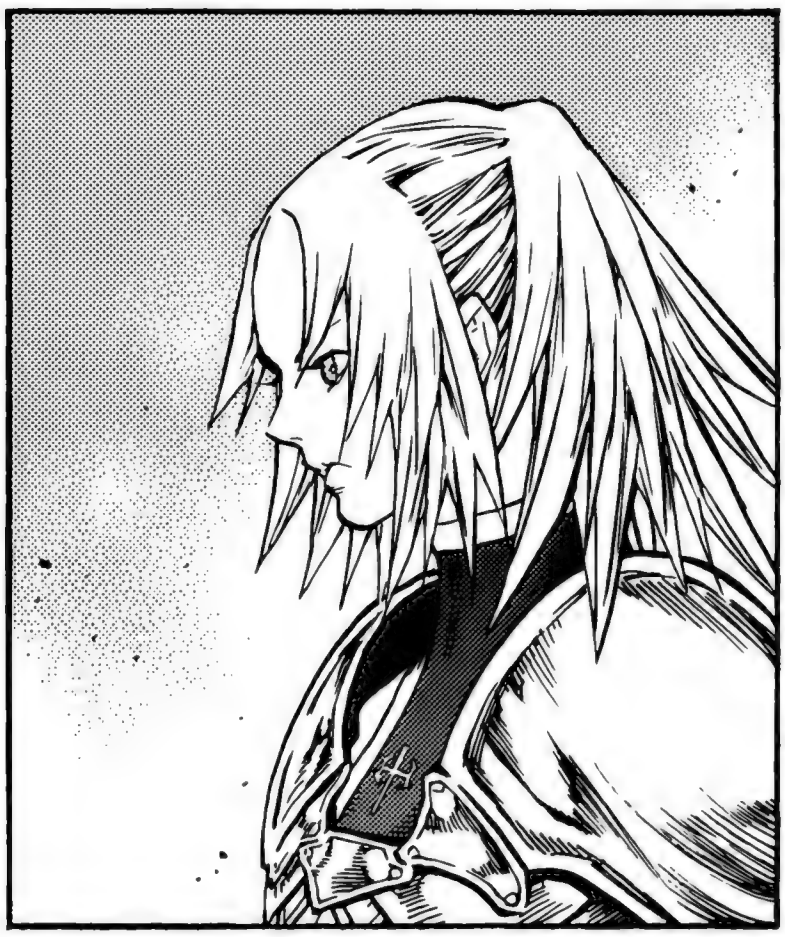
...A MIRIA QUISESSE QUE TUDO TERMINASSE ASSIM, DESDE O COMEÇO.

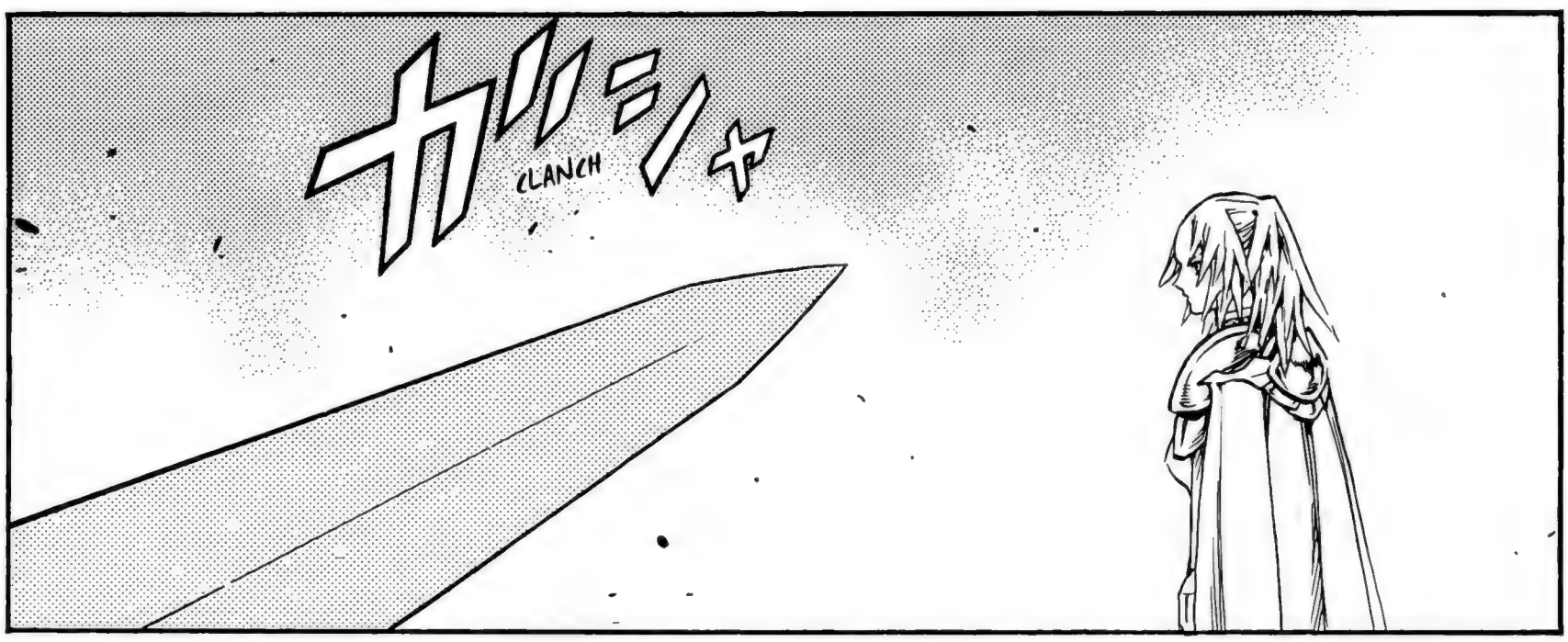
EU NÃO TENHO CERTEZA, MAS, TALVEZ...










カシン
CLANCH

PUF!
PUF!
PUF!
PUF!
VOCÊS NÃO VIVENCIARAM OS MESMOS CAMPOS DE BATALHA QUE EU.
DESISTAM.
GAAH!!
GOOH

GOOH

WHUP

GH...

VAP

THUD

UMA...

...ILU-SÃO...?

ZASH!

GH...

NI

T.DUM...

NI

NÃO SEJA INJUSTO.

!

O MÉRITO AQUI É DA INVASORA.

IMAGINEM O QUANTO UMA GUERREIRA DA ANTIGA GERAÇÃO PRECISARIA TREINAR PARA CHEGAR A ESSE NÍVEL...

PATÉTICO.

ESSA É A CAPACIDADE DAS ATUAIS GUERREIRAS DE UM DÍGITO...?

NÃO É QUALQUER UMA QUE CONSEGUE ENFRENTAR ADVERSÁRIAS QUE ATACAM COM A CLARA INTENÇÃO DE EXECUTÁ-LA...

...E SÓ AS IMOBILIZAR, SEM MATÁ-LAS.

SÓ ALGUÉM COM UMA FORÇA MUITO MAIOR DO QUE AS OUTRAS.

GH...

GH...

UH...

É REALMENTE IMPRESSIONANTE.

NÃO PENSEI QUE FOSSE EVOLUIR TANTO...

E AS ATUAIS NÚMEROS TRÊS E CINCO NÃO SÃO PÁREO PARA ELA...

SEM CONTAR QUE ESTÁ DETERMINADA A ACABAR CONOSCO...

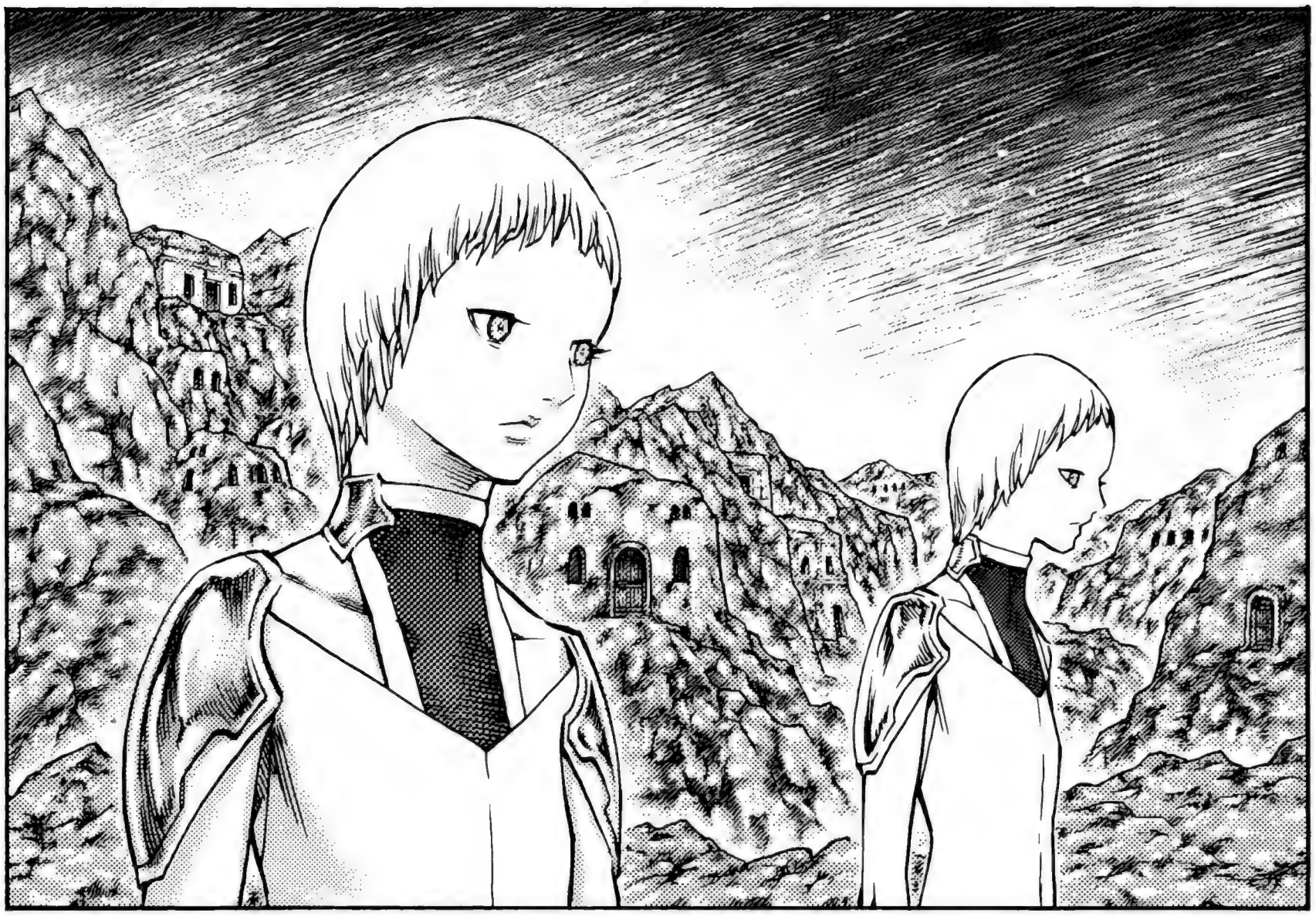
ELA SABE QUE ALICIA E BETH NÃO ESTÃO POR PERTO...

TSC!

QUE PENA...

FALTAVA TÃO POUCO...

!



DEVEM SER APREN-DIZES...
GÊMEAS, TALVEZ...?
CRIANÇAS...
DHOM!
!
NÃO PODE SER...!
PLIC
PLIC
PLIC
PLIC

IMPOS-
SÍVEL...!
UMA
DELAS
DESPER-
TOU?!
APESAR
DE NÃO
TERMOS
DADO
NÚMEROS
A ELAS...
...É ÓBVIO QUE
JÁ TÍNHAMOS
SUBSTITUTAS...
...PARA
ALICIA
E BETH,
NÃO?
CREC
CREC
CREC

GOOH!

GH...

VAP

KABRUM

GOOH

KLIM

KLIM

KLIM

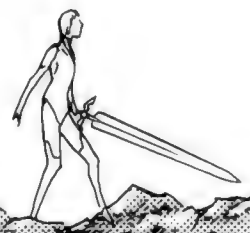
PLIC

PLIC

WHUP

!

GOOH!



VAP

WHUP

WOOOSH

SÓ PODIA SER MIRIA FANTASMA.

PARA SER CAPAZ DE ENFRENTAR ESSAS DUAS COM CERTA IGUALDADE.

GH...

WHUP

GH!

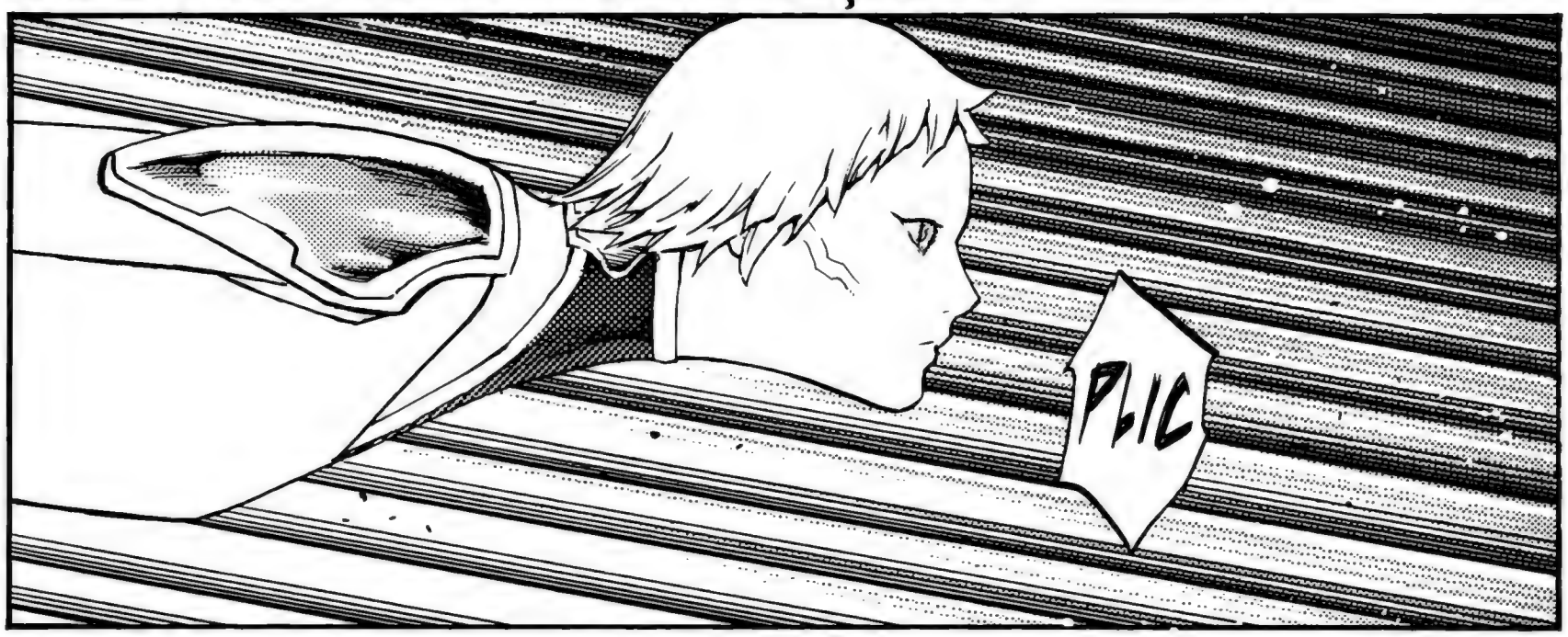
WHUP

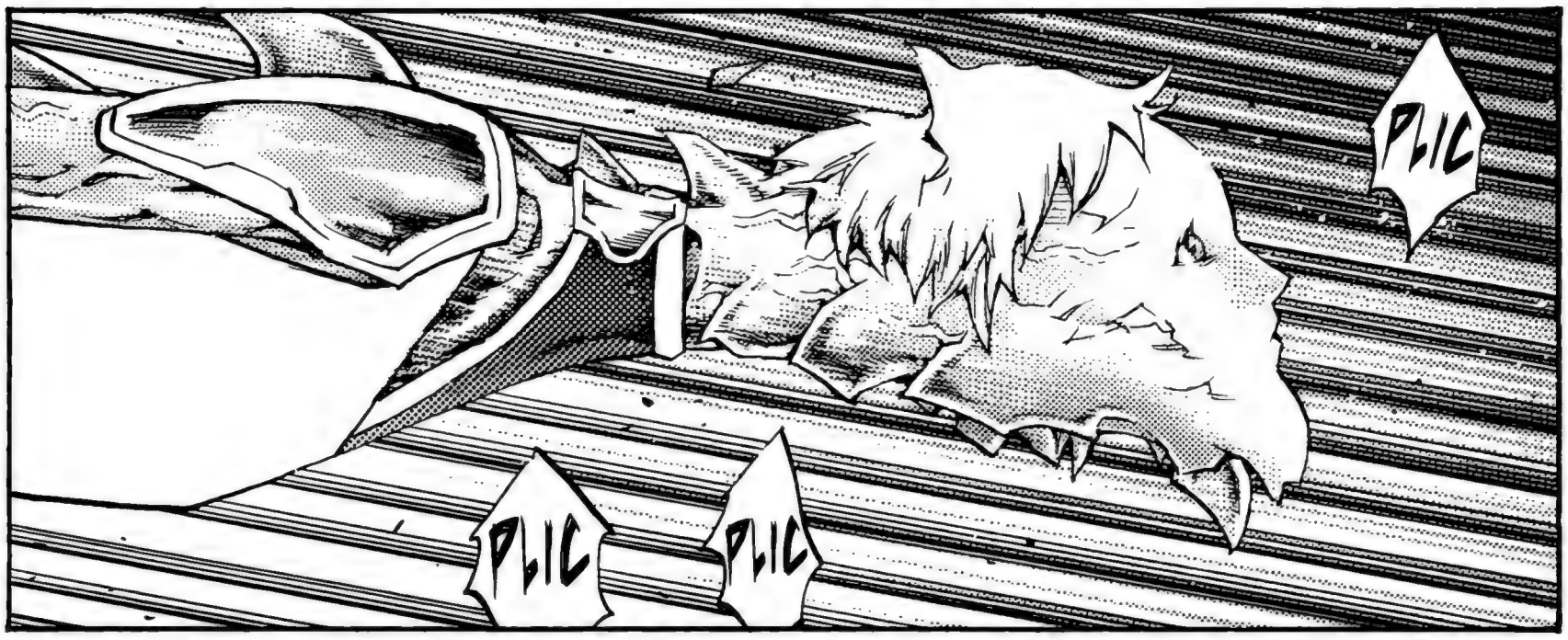
MAS NÃO É SÓ ISSO...

...O QUE A ORGANIZAÇÃO TEM COMO CARTA NA MANGA...

Claymore

CENA 107. Fantasma no Coração II





CENA 107.
Fantasma no Coração II

KLAM

K-KLAM

KLIM

PLIC

WRASH

DHOM!

DHAM

KLIM

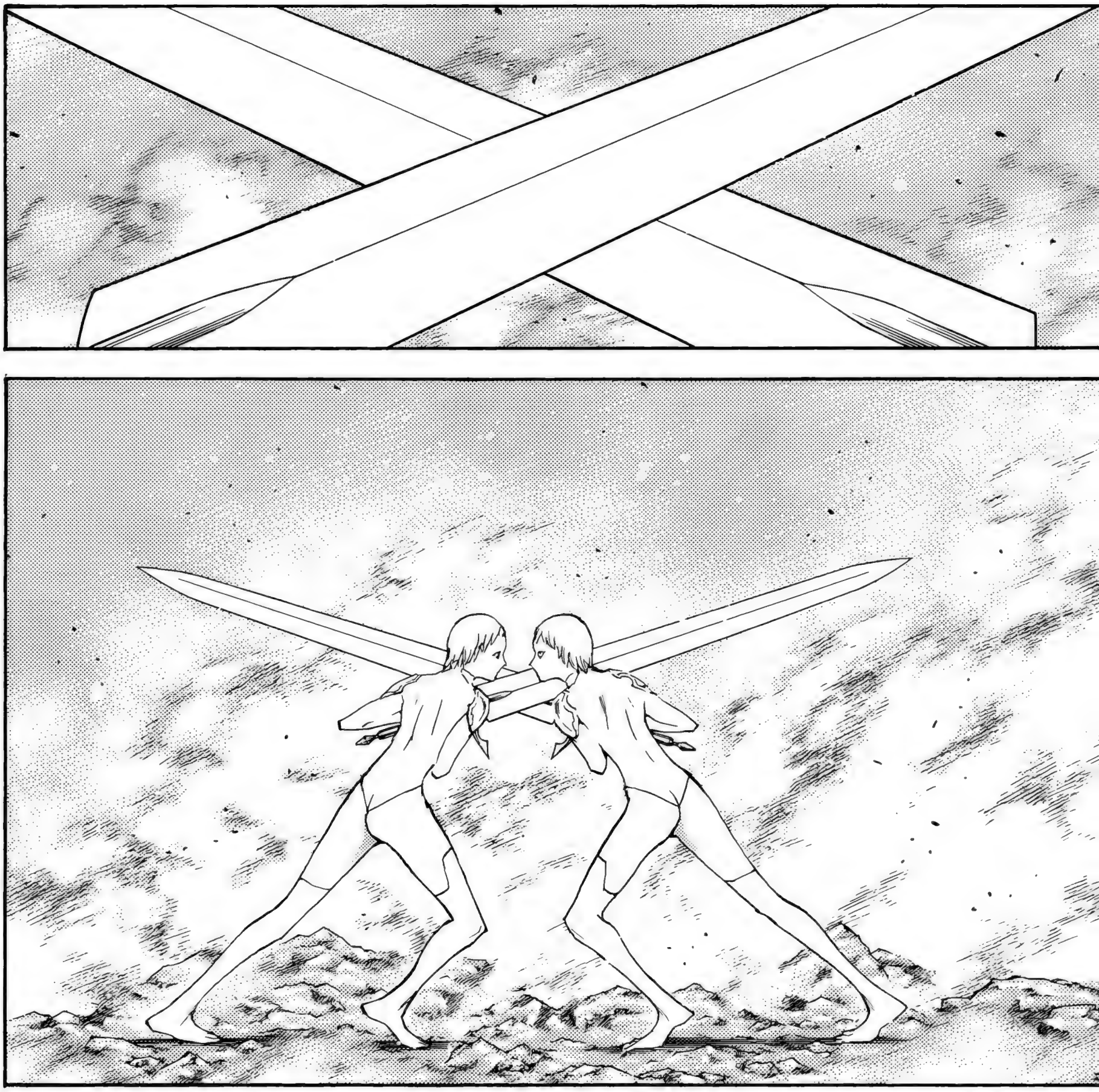
KLIM

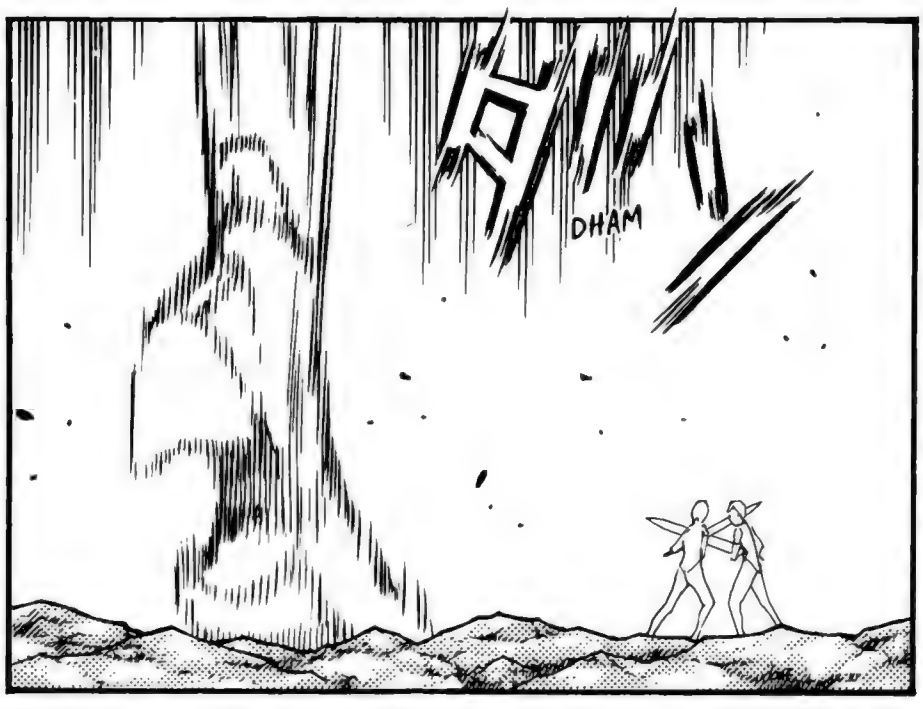
KLIM

WHAM

!

ZASH!




DHAM

ZAH...

...MAS NÃO CONSEGUIRAM SEQUER ARRANHÁ-LA? ESTÃO PIOR DO QUE EU ESPERAVA...

TUDO BEM QUE AS DUAS AINDA SEJAM APREN-DIZES...

ENTÃO, ESSA É A ANTIGA NÚMERO SEIS...

INCRÍVEL...

MIRIA FANTASMA...

NÃO ESTÁ SENDO TÃO FÁCIL ASSIM PARA A MIRIA QUANTO PARECE...

"SEQUER ARRANHÁ-LA" É EXAGERO...

PUF!

PUF!

PUF!

PUF!

DE FATO, ELA NÃO SOFREU UM ARRANHÃO SEQUER...

MAS O CANSAÇO A ESTÁ PEGANDO POUCO A POUCO...

APOSTO QUE ESTÁ TENDO QUE LUTAR MUITO MAIS A SÉRIO...

...DIFERENTE DOS COMBATES DE ATÉ ENTÃO...

O NÍVEL DE DESGASTE ESTÁ SENDO MUITO MAIOR AGORA DO QUE QUANDO ELA ENFRENTOU AS OUTRAS GUERREIRAS MEDIANAS...

GOOH!

KLIM!

VAP

GOH!

SÃO FORTES...

DROGA...

NÃO DEVEM CHEGAR NEM AOS PÉS DE ALICIA E BETH.

MAS AINDA ESTÃO CHEIAS DE BRECHAS. NÃO É À TOA QUE NÃO RECEBERAM NÚMEROS...

GOOH

DECAPITAR AS DUAS SERIA FÁCIL...

O DIFÍCIL É TENTAR APENAS IMOBILIZÁ-LAS...

KLAM

K-KLAM

KLAM

KLIM

KLIM

SERÁ QUE É MELHOR MATÁ-LAS...?

KLAM

KLIM

KLIM

KLIM

ZASH!

TDUM

!!

NÃO...!

AH...

UH...

GOOH

!

KLIM!

KLIM

KLIM

!

KLIM

KLAM

KLAM

GÊMEAS SÃO BOAS EM SINCRONIZAR AS MENTES ENTRE SI.

MAS SEMPRE SE DESCONTROLAM QUANDO UMA DELAS É ABATIDA...

DE NOVO...

TSC...

TALVEZ DEVAMOS REPRIMIR SUAS EMOÇÕES MAIS CEDO, QUANDO CRIANÇAS...

É A DESVANTAGEM DE SE APROVEITAR DA FORTE LIGAÇÃO MENTAL QUE AS GÊMEAS COSTUMAM TER...

JAMAIS CONSEGUIRIA MATÁ-LAS...

KLIM

KLIM

KLIM

PLIC

KLAM

PLIC

KLAM

KLAM

PLIC

SEJA A GERAÇÃO QUE FOR...

...AS CIRCUNSTÂNCIAS QUE LEVAM ALGUÉM A SE TORNAR GUERREIRA SÃO SEMPRE AS MESMAS.

E, QUANDO PERCEBEM, ESTÃO COM UMA ESPADA GIGANTE NAS COSTAS, SENDO OBRIGADAS A LUTAR NO CAMPO DE BATALHA...

A MAIORIA PERDE OS PAIS OU É ABANDONADA POR ELES.

...TAMBÉM HÁ UMA PARTE DE MIM QUE DESEJA ACABAR COM A ORGANIZAÇÃO PRA EVITAR QUE MAIS GAROTAS SEJAM VÍTIMAS DESSE SISTEMA.

POR MAIS QUE O MEU OBJETIVO SEJA A VINGANÇA...

...TUDO O QUE FIZ ATÉ HOJE TERÁ SIDO EM VÃO.

E SE EU MATAR UMA DESSAS GUERREIRAS AGORA...

GOOH

!!

!

ZASH!

ZAH!

TSC!

WOOSH

NÃO PODE SER.

TENHO CERTEZA DE QUE DESVIEI...

ELA ME ACERTOU...

THUP

GRAB

!

PLIC

PLIC

PLIC

KLIM

KLIM

É MELHOR IMOBILIZAR UMA DELAS ENQUANTO POSSO.

NÃO VAI SER BOM SE A OUTRA VOLTAR COM O BRAÇO REPARADO.

!!

WOSH

WHUP

SINTO MUITO.

MAS TERÁ QUE DESCANSAR UM POUCO.

WOOSH

VAP

!!

!?

QUÊ?

CALCULEI MAL A DISTÂNCIA...?

CLANCH

KLAM

PLIC

PLIC

PLIC

OOOOH

PLIC

PLIC

PLIC

PLIC

MAS COM A *YOUKI* VISÍVEL COMO AGORA...

ENQUANTO ELA MANTINHA A *YOUKI* OCULTA, ERA IMPOSSÍVEL.

PLIC

PLIC

PLIC

RAFTELA.

QUE TAL? CONSE-GUE?

...RAFTELA.

ATUAL NÚMERO DEZ DA ORGANI-ZAÇÃO...

...MAS, A CADA GERAÇÃO, O NÚMERO DEZ É DADO A UMA GUERREIRA COM UM PODER ESPECÍFICO, INDEPENDENTE DE SUA FORÇA.

AS GUERREIRAS NÃO SABEM...

UMA GUERREIRA QUE É MANTIDA SEMPRE AO LADO DA ORGANIZAÇÃO.

KLIM

KLIM

O...

O QUE É ISSO ...?

PODE-SE DIZER QUE É A ÚNICA GUERREIRA, DENTRE AS QUARENTA E SETE, TREINADA PARA ENFRENTAR AS PRÓPRIAS COMPANHEIRAS.

ESSE PODER É O DE DOMINAR OS SENTIDOS DOS OUTROS, POR MEIO DE SINCRONIZAÇÃO DE *YOURIKI*...

KLIM

KLIM

KLIM

KLIM

KLIM

MEUS OLHOS...

...ESTÃO EMBAÇADOS...?

KLIM

KLEAM

KLIM

KLIM

KLIM

KLIM

PLIC

PLIC

PLIC

...E AMPLIFICA SUAS EMOÇÕES MAIS PROFUNDAS, ESCONDIDAS NO FUNDO DO CORAÇÃO. E ISSO A FAZ PERDER O CONTROLE.

ELA SE INFILTRA NA MENTE DA ADVERSÁRIA ATORDOADA...

MAS A VERDADEIRA FORÇA DA NÚMERO DEZ SE MANIFESTA DEPOIS...

DOMINAR OS SENTIDOS NÃO É GRANDE COISA. SERVE SÓ PARA ATORDOAR E FAZER A OUTRA PERDER O SENSO DE DISTÂNCIA...

KLIM

KLIM

KLIM

!

COMO VOCÊ PODE ESTAR AQUI...?

COMO ...?

KLIM

KLIM

KLIM

HILDA ...!

...MAIOR É A CHANCE DE CAIR NESSA ARMADILHA.

QUANTO MAIOR O SENTIMENTO QUE A FAZ ODIAR A ORGANIZAÇÃO...

GWAH!

THUD

OU VOCÊ...

...ES-TEVE VIVA TODO ESSE TEMPO?

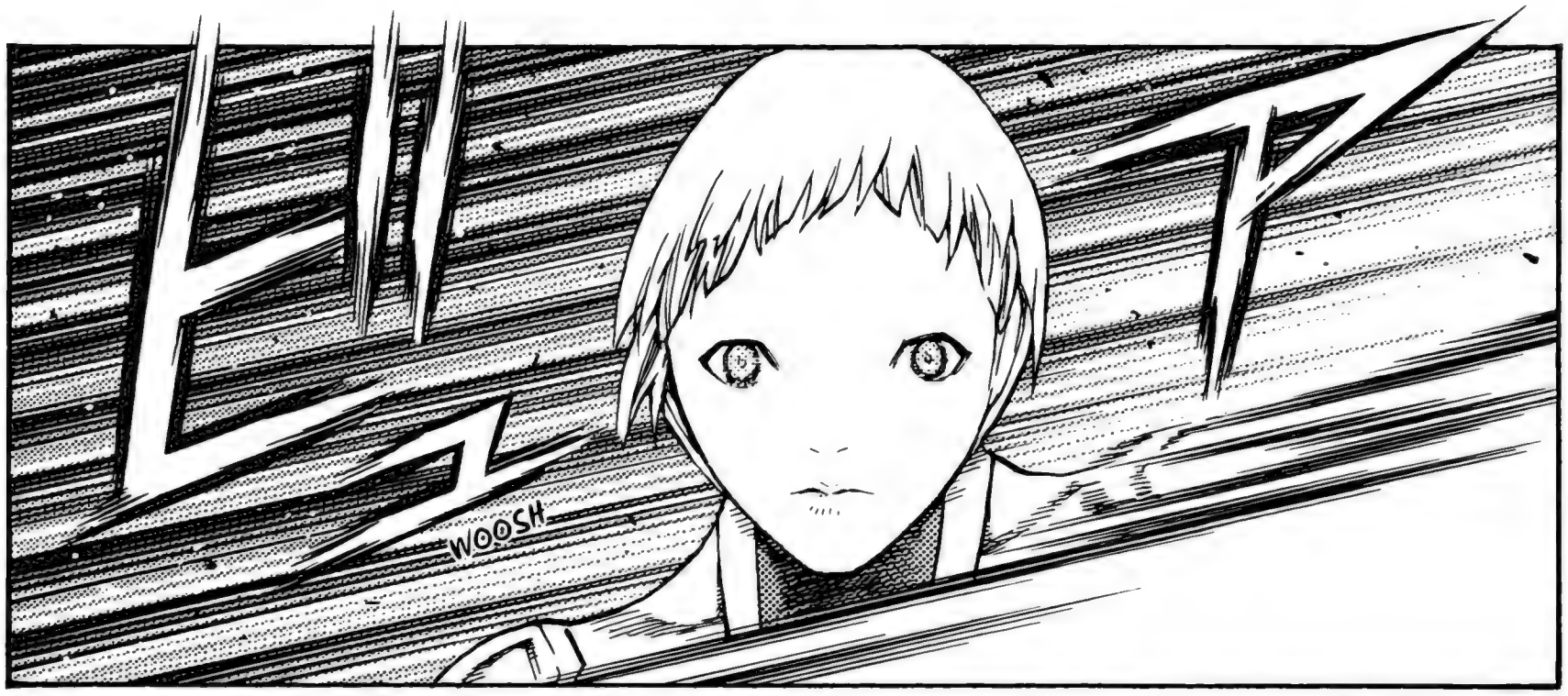
HILDA...

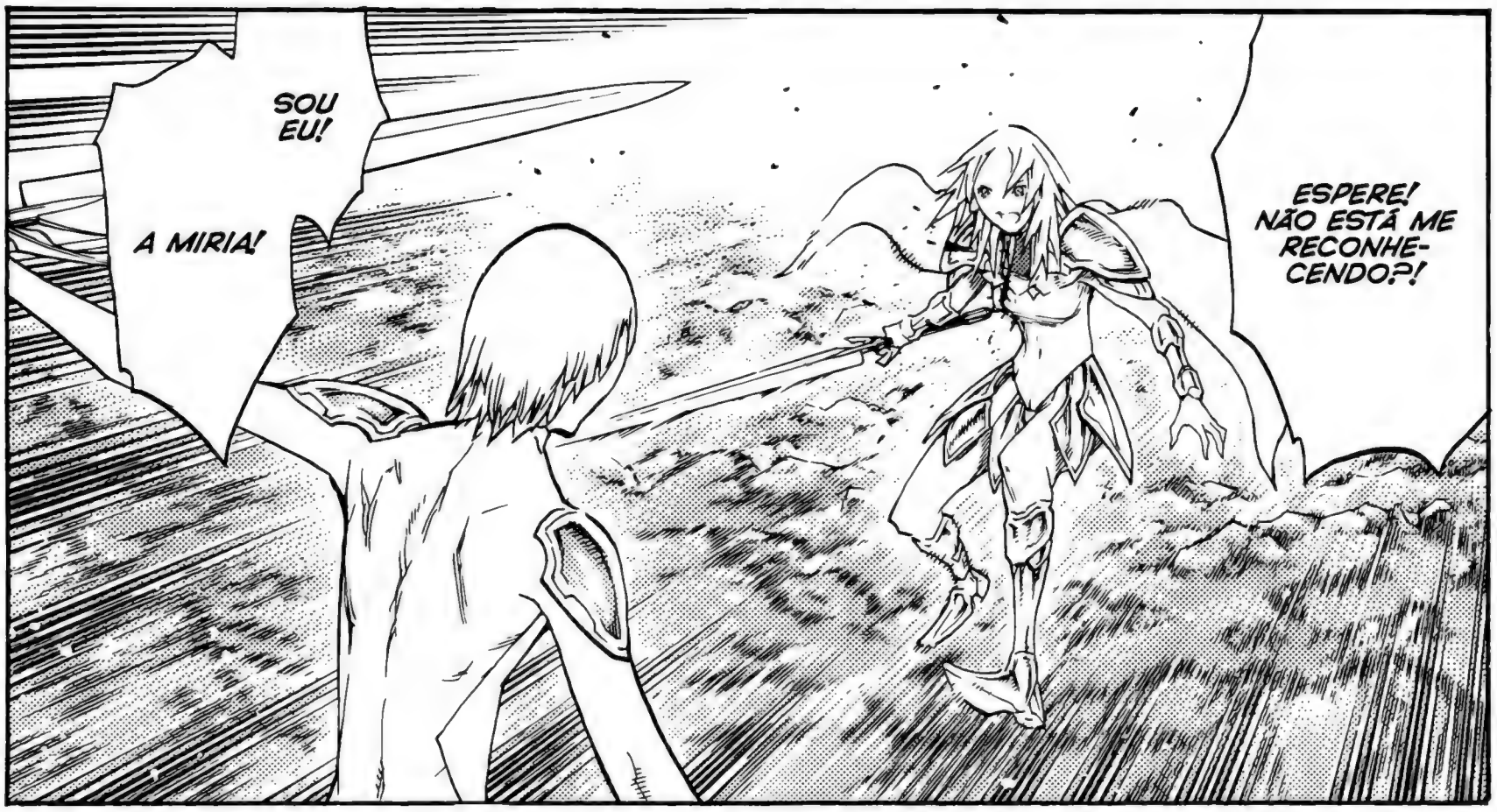
OU...

NÃO ...?

EU VI VOCÊ MORRER...

ESPERA, HILDA!


WOOSH


SOU EU!
A MIRIA!
ESPERE! NÃO ESTÁ ME RECONHE-CENDO?!

LAMEN-TÁVEL.
NÃO CONSIGO NEM OLHAR...

PLIC
PLIC
PLIC

QUANTO TEMPO...
EU QUERIA TANTO VER VOCÊ...

QUEM MANDOU VIR SOZINHA? SE ESTIVESSE COM AS OUTRAS, TALVEZ SUA VINGANÇA TIVESSE SE CUMPRIDO...

POR MAIS QUE SEJA CHAMADA DE "CARTA NA MANGA", A FORÇA DA NÚMERO DEZ SÓ FUNCIONA SOBRE AQUELAS QUE PERDEM A CABEÇA E VOLTAM SUA ESPADA CONTRA A ORGANIZAÇÃO.

PLIC

PLIC

PLIC

FUP...

...FOI DECISIVO PARA DESQUALIFICÁ-LA DA LIDERANÇA DE SEU GRUPO...

NÃO SABER USAR AS COMPANHEIRAS COMO SIMPLES PEÕES NESSE TABULEIRO...

COF!

UH...

GH...

Z-ZAH

ZAH

CLANCH

ZASH!

PUF!

PUF!

PUF!

TDUM

SOU EU, A MIRIA...

MIRIA DO NÚMERO DEZESSETE, QUE JÁ LUTOU TANTAS VEZES AO SEU LADO...

HILDA... LEMBRA-SE DE MIM?

DAQUI PRA FRENTE...

...PODEMOS VOLTAR A LUTAR JUNTAS...

...HILDA...

EU SEGUI SUAS PALAVRAS...

DESDE AQUELA ÉPOCA...

E CHEGUEI ATÉ O NÚMERO SEIS... O MESMO NÚMERO QUE O SEU...

TCHAC

ZAH

Z_ZAH

ZAK
ZAK
THUD
ZASH
ZASH!

Glossário

YOUKI do japonês, "aura do youma", "espírito do monstro" ou "coração do monstro". "You" de "monstro", "assombração", "sobrenatural"; e "ki" de "força espiritual", "aura", "força de vontade".

YOUMA no folclore japonês, espécie de monstro devorador de seres humanos. Do japonês, "you" de "monstro", "assombração", "sobrenatural"; e "ma" de "demônio", "malévolo", "espírito das trevas". No mangá, é um monstro capaz de "se disfarçar" de humano e que possui força extraordinária.

YOURIKI do mangá, força ou poder das claymores proveniente da parte youma.

OUTROS TERMOS curiosamente, "Louvre" é o nome do museu mais visitado do mundo, localizado em Paris, França, famoso por sua impressionante coleção que inclui "Mona Lisa", "A Vitória de Samotrácia", "A Vênus de Milo", obras-primas de Rafael, Michelangelo, Vermeer, Rembrandt, Peter Paul Rubens, Caravaggio, Botticelli, El Greco, Velásquez, Goya, etc; além de uma seção inteira de antiguidades egípcias.

"Lautrec" pode ser referência ao pintor pós-impressionista francês Henri Marie Raymond de Toulouse-Lautrec Monfa (1864-1901), precursor da Art Nouveau e um dos primeiros designers de cartazes, que fez parte da revolução da publicidade do século XIX, quando a arte deixou de ser patrocinada exclusivamente pela Igreja e nobreza.

"Daae" pode ser uma referência à obra "O Fantasma da Ópera", de Gaston Leroux (1868-1927), em que a personagem Christine Daaé, uma jovem cantora de ópera, é alvo da afeição do Fantasma, um homem misterioso que usa uma máscara que cobre metade de seu rosto para esconder uma deformidade.

"Pietà", do italiano, "piedade", é um tema de arte cristã que representa a Virgem Maria segurando o corpo de Jesus Cristo após ser retirado da cruz. A obra "Pietà" de Michelangelo Buonarroti (1475-1564) é, provavelmente, a mais famosa escultura com o tema.

Glossário

CLAYMORE palavra originária do gaélico escocês antigo "claidheamh mòr", que significa "grande espada", e se refere à espada escocesa usada militarmente entre os séculos XV e XVII. Devido ao tamanho, as claymores só podiam ser empunhadas com as duas mãos, o que impedia o uso de um escudo. Essas espadas possuíam empunhadura em forma de cruz, com o guarda-mão voltado sutilmente para a ponta; eram usadas em combate singular pela infantaria e quase sempre tinham o propósito de quebrar uma parede de escudos ou a linha de frente de piqueiros, para abrir espaço para a cavalaria. As espadas bastardas, claymores e montantes foram desenvolvidas para serem capazes de perfurar, cortar ou trespassar uma armadura de placas sobreposta a uma cota de malha.

MONTANTE referente à espada europeia de duas mãos de origem medieval, muito usada por alemães entre os séculos XIV e XVII. Na Alemanha, é chamada de "Zweihänder" ("duas mãos") e possuía entre 1,60 e 1,80m de comprimento total, podia ter até 1,50m de duplo gume e pesava entre 2 e 4kg. Foi desenvolvida para quebrar a linha de frente de piqueiros ou lansquenetes, cortando primeiro as lanças e depois acertando os lanceiros, mas também foi utilizada contra a cavalaria. Era empunhada por mercenários chamados "Doppelsöldner" ("soldados duplos"), que tinham esse nome por ganharem o dobro do soldo normal para estarem na linha de frente de uma batalha. O estilo de esgrima antiga alemã de espada longa ("Deutsche Fechtschule"), que consiste em várias técnicas em que se empunha a espada com duas mãos sem o uso de escudo, era o mesmo usado com uma espada "Zweihänder", cuja maioria dos movimentos é baseada em aparar e contra-atacar. Foi considerado a melhor esgrima até o começo do século XVII, quando foi ofuscado pela esgrima italiana com rapieira (Esgrima de Bolonha ou Escola de Dardi). O lendário mercenário alemão Pietr Gerlofs Donia (1480-1520) usava uma Zweihänder de 2,13m e 6,6kg, exposta atualmente no "Fries Museum" de Leeuwarden, Frísia, nos Países Baixos.

Claymore

www.paninicomics.com.br

PANINI GROUP

Diretor de Publicações: Marco Lupoi / Coordenadora de Publicações: Montserrat Samón
Diretor de Desenvolvimento de Novos Negócios: Ivam Faria, novosnegocios@panini.com.br

PANINI BRASIL LTDA. Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins / Diretor-Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra / Diretor Comercial, Marketing e Publicações: Márcio Borges
Gerente de Publicações: Érico Rodrigo Maioli Rosa / Gerente Industrial: Edson Aprijo de Farias
Coordenador de Marketing: Marcelo Adriano da Silva / Analista de Marketing: Catharine Paulossi
Consultor de Assinaturas: Rodrigo Lopes Neto.

PRODUÇÃO EDITORIAL MYTHOS EDITORA LTDA. Diretores: Dorival Lopes e Helciò de Carvalho
REDAÇÃO Editor-Chefe: Helcio de Carvalho / Editora Sênior: Elza Keiko / Editoras: Beth Kodama e Débora Kamogawa / Tradutora: Drik Sada / Revisor: Dorival Lopes / Assistentes Editoriais: Arion Wu, Diego M. Rodeguero, Felippe Barbieri, Gabriela Yuki Kato, Gustavo Figueiredo / Arte: Caio Lopes, Denise Araujo, Joel Joaquim Dias, Júlio Nogueira, Marcos da Silva, Maurício Wallace e Thiago Hara
Coordenador de Produção: Ailton Alipio / Assistente de Produção: Sílvia Lucena.

IMPRESSÃO Gráfica Cunha-Facchini Ltda.

DISTRIBUIDOR NACIONAL FC Comercial e Distribuidora S/A

R. Dr. Kenkiti Shimomoto, 1678, sala A, Jd. Belmonte, CEP 06045-390, Osasco/SP.

PANINI BRASIL LTDA. ADMINISTRAÇÃO Al. Caiapós, 425, Centro Empresarial Tamboré, CEP 06460-110, Barueri-SP / PUBLICIDADE Rifs Comunicação: Iracema Vieira / T: (11) 3062-0961 e (11) 3088-6738, e-mail: comercial@rifs.com.br / ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO Litera, e-mail: imprensa.panini@litera.com.br / REDAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA Av. Diógenes Ribeiro de Lima, 753, CEP 05458-001, São Paulo-SP, e-mail: manga@panini.com.br.

NÚMEROS ANTERIORES: T: (11) 4133-0177, e-mail: atendimento.cliente@panini.com.br

CLAYMORE é uma publicação da Panini Brasil Ltda. Lançamento: agosto / 2012 530435100019

CLAYMORE © 2001 by Norihiro Yagi. All rights reserved.
First published in Japan in 2001 by SHUEISHA Inc., Tokyo. Portuguese translation rights in Brazil arranged by SHUEISHA Inc. through VIZ Media Europe, SARL, France.
Para a edição brasileira © 2012 Panini Brasil Ltda. Todos os direitos reservados.
É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a prévia autorização dos editores.

PARE

CLAYMORE é publicado no sentido oriental de leitura, igual à edição original japonesa. Portanto, o início da edição fica onde normalmente seria o fim, do outro lado. Para ler os balões, siga a ordem de leitura de cima para baixo e da direita para a esquerda, conforme este exemplo.

Claymore

Claymore

19

SHONEN JUMP

IMPRÓPRIO PARA MENORES DE 18 ANOS

R$10,90

NORIHIRO YAGI

panini COMICS

PLANET manga